東方文化學刊

第⑨期　冰雪聰明的最強妖精

序曲：琪露諾之歌 .... 胡又天　4

幻想鄉地理考察與隨想.. 白矮星　12

信仰是為了虛幻之人－《祈風》玩後感 .... 夏虫　101

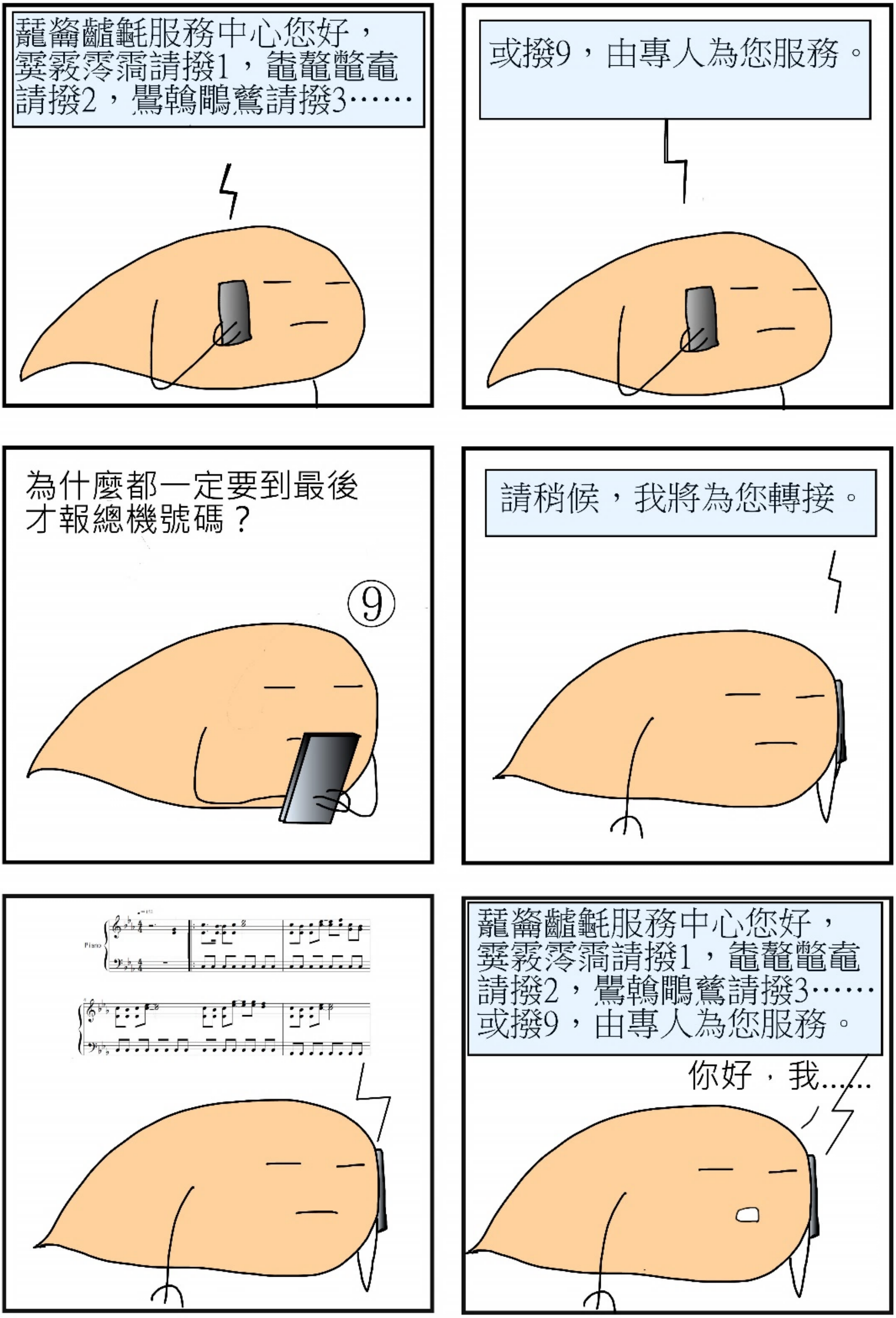
紅魔源流考 .... 陳征洋　138

不正面回答問題是創作者的美德—ZUN 北大講座小記.... 胡又天　166

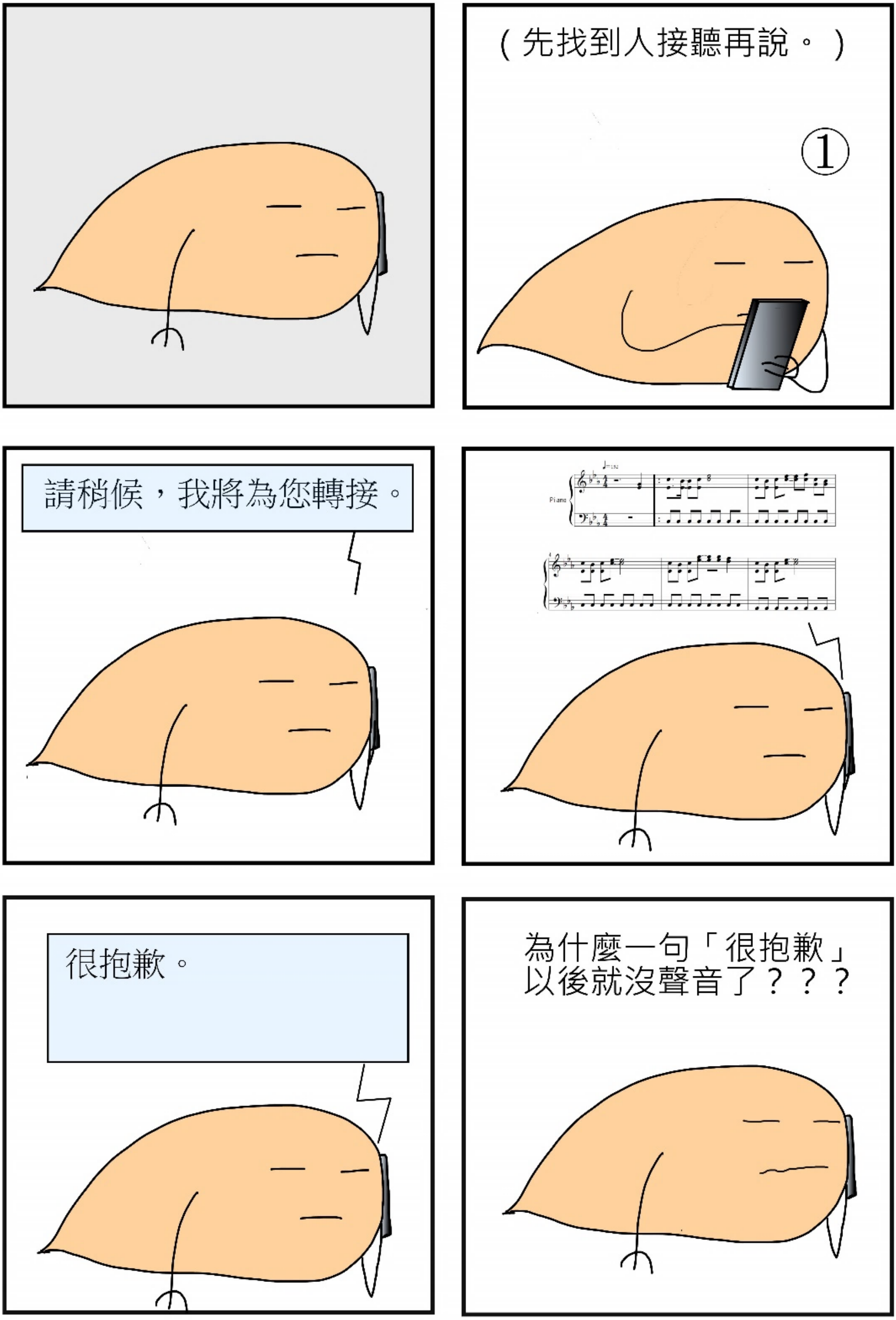
東方同人遊戲推薦 .... 胡又天　175

二〇一八年十二月

有關⑨的真實故事



龘龕龖龗服務中心您好，
龞龜龝龠請撥1，龡龢龣龤
請撥2，龥龦龧龨請撥3……
或撥9，由專人為您服務。
為什麼都一定要到最後
才報總機號碼？
⑨
請稍候，我將為您轉接。
龘龕龖龗服務中心您好，
龞龜龝龠請撥1，龡龢龣龤
請撥2，龥龦龧龨請撥3……
或撥9，由專人為您服務。
你好，我……


（先找到人接聽再說。）
①
請稍候，我將為您轉接。
Piano
很抱歉。
為什麼一句「很抱歉」
以後就沒聲音了？？？

⑨
請稍候，我將為您轉接。
龘籥齇龜服務中心您好，
霙霚霶霌請撥1，龜鼇鼈黿
請撥2，鸎鶾鷳鷰請撥3……
或撥9，由專人為您服務。
結束
為什麼打個電話這麼難？

2016.3.29

序曲：琪露諾之歌

詞：胡逆天

曲：〈活潑的純情小姑娘〉

我　冰雪聰明　明察秋毫　而且還

豪氣干雲　暈倒眾生　讓他們

生無可戀　戀無可生　然後又

生無可戀　戀無可生　然後

生無可戀　戀無可生　然後又

生無可戀　戀無可生　然後

生無可戀　戀無可生　然後又

生無可戀　戀無可生　反正

就是最最　最強的啦！

2015 年 10 月，跟老媽在國外旅遊的時候，突然想到：怎麼沒有人把「冰雪聰明」這個成語拿來形容過琪露諾呢？然後這闋詞的第一句就出來了。接下來呢？來玩玩看成語接龍，感覺很不錯。因為是琪露諾的歌嘛，所以規矩不用太嚴，同音字、諧音字也是可以的。

接到「暈倒眾生」以後，發到 QQ 群裡，有一位群友接了「生無可戀」，我眼睛一亮：「這個好！」大筆一揮，不對，是在手機上慢慢按：「戀無可生」，循環下去，就解決了原曲裡持續了好一會的重複。

之後主歌，我編了幾段琪露諾要用凍青蛙跟早苗[1]搶冰淇淋，結果被早苗抓走，或是叫靈夢不要欺負大妖精，結果被靈夢賣給早苗的戲碼；又想，如果要畫出來，是不是讓早苗最後把琪露諾和那幾隻全部做成冰淇淋？雖然亂編是蠻愉快的，不過這還是有點太亂來了。花了幾天填完以後，回頭再看，覺得後面只是為了填完而填，遠比不上靈光閃現的第一段有趣，就像以前看過的很多惡搞改編歌，都是第一段很好笑，後面勉強填完，興味索然；我不想自己也犯這個病，於是就擱下了[2]。

放了這幾年，我們這個《東方文化學刊》出到了第⑨期，也是時候把它拾起來做一做了，那是不是要重寫一下呢？答：不必。就把第一段拿出來做個 30 秒的宣傳曲，也就可以了。同人最緊要是好玩，為什麼開坑就一定要填完呢？神主說得好：

同人，目的與其說是「製作遊戲」，不如說是「製作遊戲的自己」。也就是說，極端一點，只要自己開心，遊戲就沒必要完成。所以很多人甚至陸陸續續只出體驗版。我曾經對這種人說過幾次「快點完成啊」，但途中我意識到了這一點，所以改變了自己的想法。[3]

站在玩家或讀者的立場，看到這種言論，或許會哀怨得想罵人；但如果你是同人創作者，這就很可以歡喜讚嘆、浮一大白了。

---

[1] 為什麼是早苗？因為可以拋開常識。

[2] 有興趣挖掘的朋友可以去喵玉搜索「琪露諾之歌」：http://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=55101

[3] 京都人形翻譯：〈『UNDERTALE』Toby Fox×『東方』ZUN×Onion Games 木村祥朗三方對談—這是選擇了能讓自己幸福的道路的結果—暢談同人遊戲的靈魂與獨立遊戲的自由〉，《電 FamiNicoGamer》，2018 年 10 月 19 日，https://thwiki.cc/-/2ft1

冰雪聰明的最強妖精

成語「冰雪聰明」原出自杜甫〈送樊二十三侍御赴漢中判官〉詩：「冰雪淨聰明，雷霆走精銳」，乃以冰雪的晶瑩、光潔來形容人的冷靜睿智。有趣的是，原詩是寫給男性的，但後人卻愈來愈習慣把「冰雪聰明」用在女性身上。大概，冰、雪這兩個字所能給人的印象，因為和傳統文人理想中，女性端嫻貞靜（配偶路線）或高冷敏慧（女神路線）的品質高度重合，所以這個講法就這麼延續到今天了。連帶的，冰、雪兩字用在女性的名字上，也遠比男性要多。名帶冰、雪的男性，雖然要找可以找到很多，但你問我第一時間能想到哪些，我也只想得到修築都江堰的李冰、古龍小說的西門吹雪、《走向共和》裡飾演李鴻章的王冰(1930-2012)。而如果問女性，那就太多了，從現實到武俠、仙俠、言情小說裡，到處都是。金光布袋戲在 2014 年的賀歲短片「天下風雲碑麻雀大賽」裡，就把四個名帶冰、霜、雪的女角[4]湊在一桌，大放乾冰，冷到結凍，算是編劇對這等「命名傳統」的自嘲。

讀文學和人類學的朋友，如果有興趣，大可拿這個題目來寫篇論文或者雜文，就算不登期刊，相信也有不少雜誌、網站樂意刊登；即使以前已經有人寫過，你也可以拿近年新出的小說、遊戲來舉例分析，總能找到沒被拿來談過的。

[4] 附帶一提，這四人的性格都在不同方面符合冰、霜、雪這幾個字剛強的一面：幻幽冰劍（兇巴巴、尖銳）、雨音霜（貞烈）、櫻吹雪（強悍）、萬雪夜（女身男相，使大刀），而罕見附屬於人的小女子神態，是亦順應時代潮流的操作。

故而，於《東方紅魔鄉》橫空出世的冰精琪露諾，一反常態地活潑、好動，而且還是神主欽定的笨蛋，這就很是令人耳目一新。又根據 Pak 長《World of Touhou》系列的考察[5]，琪露諾在俄語地區的人氣極高，大抵自信、莽撞、單純加上最能代表北國的冰屬性，高度命中了「戰鬥民族」的萌點。或許，這也可以啟發我們的反思：冰雪雖然冷淨，但出身於冰天雪地的人，是不是反而會比較嚮往相反的品性，乃至自己發展出粗獷熱烈的文化？

再提一個更加實際一點的問題：近年各種作品裡，冰屬性或名字帶冰、雪的角色，有哪些是沿襲傳統的想像來，有哪些是故意反著來，又有哪些是演化出了具有新意而耐人尋味的表現？如果換成你來寫呢？

ZUN 在《東方天空璋》故意讓琪露諾變黑，表面上對「會不會融化」這種問題擺了一道，劇情上用「生命力暴漲」這種設定來解釋，並增加世界觀上的伏筆，話題性上則又成功造就了一個新梗和東方社群的一波狂歡。如何看待這些操作？如果是迪士尼《冰雪奇緣》那種機關算盡投合當代歐美人文思潮以利市場的，我們可以很容易地使用社會學、文化研究、行銷學等各種理論工具來解剖它，因為他們腦袋裡轉的不可能不是這些。但是酒徒 ZUN 的腦袋是這樣嗎？他不以商業為第一考量的作品適合這樣看嗎？好像不太適合吧。而我想，同人作品的趣味，就在這各種各樣的「好像不太適合」之中，各種各樣的超乎套路之外。

作為《東方》新作初期就登場的角色，ZUN 在創造琪露諾的時候應該是沒想太多的；而之後，相對於各個有著複雜故事與淵源的角色，簡

---

[5] Pak 長：〈【歐美東方同人情報站——番外②】琪露諾與俄國人〉，https://zhuanlan.zhihu.com/p/26890227，2017 年 5 月。

單純粹的琪露諾也成了人見人愛的笨蛋——畢竟智者不好刻劃，你要寫鬥智的劇情和深邃的人物，分分鐘有讀者來跟你較勁、抓你 Bug；寫得不夠聰明會被嫌，寫得太聰明了，首先你作者可能根本寫不出來，因為作者不可能在不開掛的條件下讓角色的智謀超過自己太多，再來如果讓角色開掛，開太大了也會被嫌，最後就只能用「裝神秘」這一招，讓智者都雲裡來霧里去、講一堆不明所以的話來掩飾作者筆力的不足，同時作者也往往故意把智者寫得傲慢，這樣在破功（例如被主角打爆）的時候才有一個方便而合理的解釋。相對的，笨蛋就好寫多了，讀者也可以安心地一邊取笑一邊誇她「可愛」。大家回顧一下自己看過的小說、漫畫、動畫、遊戲，有多少作品和角色是靠「耍笨」來取勝的[6]？

如果貓狗跟人類一樣聰明，甚至更狡猾，我們還會寵貓狗嗎？不，除非再追加一堆限制，例如死忠，或者對逗貓棒之類的東西沒有抵抗力，參見各種奇幻、科幻作裡的異族設定。我們對太聰明的人會不放心，因為聰明人有自己的心思，時時可能脫出掌控。靈夢之所以沒想改變現狀是因為她無所謂，魔理沙一直是在追求成長與改變的樣子，只是官作一直拖著她的步調，到《天空璋》才讓摩多羅向她發出邀請；其餘人類與妖怪，背後有勢力的，編劇時就要把她的心思與包袱都計算進

[6] 如《為美好的世界獻上祝福！》的水系笨蛋女神阿庫婭，配色就和琪露諾相似。另，我以前打《星海爭霸 1》（Starcraft，陸譯《星際爭霸》）玩家自製地圖的時候，有一張讓「瘪四與大頭蛋」打蟲族主宰的地圖，任務說明是「只有瘪四與大頭蛋白癡到能免疫主宰的洗腦，所以他們是人類唯一的希望」，我看了大笑。Beavis & Butthead，1990 年代美國 MTV 電視台動畫，內容一半是這兩個無父無母、又瘦又乏、滿嘴屁話、成天打手槍的邊緣中學生坐在電視機前面毒舌品評各種反社會的 MV，一半是他們在校園和社區裡耍賤的生活，可謂呈現了美國流行文化中最沒藥救的一部份。後此動畫因爭議太大而停播，繼之而起的便是更上一層樓的《南方公園》(South Park)。後者之用愚蠢來諷刺或破解各種套路的集數就更多了。

去，這很燒腦；剩下幾個「自由」的角色，古明地戀無意識，秦心是新生，都不太能循常規邏輯來行動，最後還可以在正作 STG 裡擔起「呆呆向前衝」使命的，除了妖夢、鈴仙這些從者，還真就數琪露諾了。

所以說，琪露諾的單純，不只在玩家、同人間容易討喜，對創作者來說，也是一樣好用。所以我們可以安心預期琪露諾的繼續活躍，更可以安心預期她在將來仍然會是大家喜聞樂見的老樣子——儘管我效法「天才琪露諾」的反套路，在今年神主來北京大學開講座的消息出來時，就約了一張「未名湖上的琪露諾博士[7]」作為本期封面，不過真到 ZUN 來的那一天，講座中場，在各位校長、老師、同學以及外交官員面前播出的，仍是 IOSYS 的那部《琪露諾的完美算數教室》。

不愧是最強。以後也是最強。

近況報告

我於今年 3 月進入位於北京的遊戲媒體觸樂網擔任編輯，至 10 月底離職，總算有了一份業界資歷。期間寫稿、跑展、出差、玩樂都很愉快，但我心底明白，我應該趁現在還能打，去挑戰一些難度更高的事情，所以今後也請大家繼續支持了[8]。至於做什麼呢？目前的想法一是把我的詞學變現，二是音樂劇，或許先寫《東方》的同人來練練手。

[7] 前燕京大學、現北京大學校內的湖泊名。另封面背景的高塔叫博雅塔，是民國十三年(1924)建起的水塔。
[8] 參見〈我離職了，今後要繼續創作〉，https://zhuanlan.zhihu.com/p/48388184

11 月 10 日星期六，應北京大學元火動漫社同學之邀，我回到母校開講「同人歌詞創作要領」，將這十餘年研究歌詞和入東方坑以來的創作心得好好整理了一遍。講座 PPT 和錄影現已上傳，歡迎下載參考[9]。

2014 年 9 月就想到了把戀戀的曲子配上「食品安全」主題的歌詞，一試之下，聲調和旋律極度吻合，唱起來和唸起來幾乎沒兩樣，填詞能填到這樣就會非常快樂，配上表情包更是快樂；可惜後面副歌一直填不出有相同水準的詞，就擱置了下來，如今正好拿出來用於教學。至於何時填完？或許等機緣到時，或許後面乾脆接個別的曲子，亦未可知。

現在，本社也要正式開始兼營音樂，和其他音樂社團以及專業音樂人合作了，也歡迎有興趣的伙伴一起前來探討一下，看我們可以怎樣自己給自己的功夫製造用場。

[9] 下載位址可在知乎專欄 https://zhuanlan.zhihu.com/p/49312053 找到，錄影網址為 https://www.bilibili.com/video/av35749159。

東方絕頂特訓班

最後打個廣告——今年 3 月底，我們觸樂編輯部嘗試了備受好評的獨立 Roguelike 卡牌遊戲《殺戮尖塔》(Slay the Spire)，我立即掉了坑。除了和同事一起寫稿推薦，到 6 月還拉起了一個東方角色 Mod 製作組「東方絕頂特訓班」，至今已有騷靈樂團、凛光侍從（戴石鬼面的咲夜）、古明地覺、西行寺幽幽子、霧雨魔理沙共 5 個角色；我自己本來認領了靈夢，但一直沒做，倒是當大家的測試員玩得很開心。或許明年可以稍微填一填坑。

☆魔☆理☆沙☆射☆爆☆—或者憋到用「寶物獵人」射爆，多拿遺物！

《殺戮尖塔》游戲本體一周一更，相當勤快；在本期出版之時，它應該已經結束 Early Access 階段，推出正式版了，我們 Mod 的開發也可以在比較穩定的基礎上繼續更新了。歡迎加入 QQ 群 198611598「東方絕頂特訓班」下載最新版本，或關注本刊知乎專欄上的更新信息。下期，本刊也將告訴各位，如何在覺 Mod 裡面收集事件彩蛋，挑戰蕾米莉亞、四季映姬及八雲一家。敬請期待。

幻想鄉地理考察與隨想

白 矮 星

[1]

前言

本文優先以官方作品及 ZUN 另外提供的信息來進行推測，和官作沒有必然關聯的參考資料也可能會起到有限的協助作用。

因為是地理考察，所以只指出場景所在地、建築方向和模糊的特徵等等，更詳細的如建築構造、建築群分佈等，會寫在未來的建築雜考中。

本文的考察順序大致是：博麗神社以及附屬場景－妖怪山及附屬場景－無名之丘及附屬場景－魔法森林－迷途竹林，中間會夾雜相關聯的場景。

因為各官作對於一個場景的設定和圖像是不一樣的。如果沒有優先順序，設定將混亂不堪，因此規定設定的優先度是非常重要的。一般來說 ZUN 直接提供的設定重於其他設定，同時新設定也可以修改或者解釋

[1] 「MC 東方幻想鄉」地圖、建築策劃；櫻遊社同人遊戲地形設計、建築指導、3D 監督；鄭州 THO 主辦方成員。本命是諏訪大社。歡迎通過學刊群（QQ 群號：562527520）或者加 QQ 號 2121700643 來直接與我交流。

舊設定。

《東方外來韋編》2018 春季號的〈幻想鄉地理〉節選：

在這裡，我們暫且離開遊戲去查看附帶文檔 Manual。Manual 文檔保存在遊戲安裝目錄下，同時，在上海愛麗絲幻樂團主頁上的線上 Manual 文檔裡也能查看同樣的內容。Manual 文檔中的「背景故事」記述了遊戲的簡短前傳，我們可以在這裡找到很多提示。

「第六感敏銳的少女，在直覺的指引下向湖的方向出發了。」

根據這句記述，我們可以知道靈夢一開始就是向湖的方向走的。

《紅魔鄉》是「紅霧異變」的故事，因此靈夢追尋「霧」的源頭而抵達霧之湖是可以令人信服的。然而，即使靈夢是直線前進，根據前進方向的不同，地點間的位置關係也會出現很大變化。從神社後方看去，湖的方向最大可能出現 180 度的誤差。

上引文利用了「靈夢的敏銳直覺」這一影響人物運動的因素來進行地理考據，但沒有再綜合其他官作來進一步推斷，而且《紅魔鄉》的信息和線索也可能會過時。如：

妖霧的中心處，白天時總是模糊地亮著，夜晚時靠著月光也在模糊地亮著。在霧中看到的滿月看起來也模糊得像是變大了幾倍的樣子。

如果這霧是人類弄出來的的話，很容易想像出那是一個連顛茄花都咬過的人類。

湖中心有座島嶼，而在島嶼上排斥人跡、雖不是極度但也的確不像人類宜居的一角，坐落著一間窗子很少的洋館。

——《東方紅魔鄉》附帶文檔

但是很明顯，在晚於《紅魔鄉》的眾多作品如各大官漫和小說《儚月抄》中都顯示神社並不在紅魔館與人類村落之間[2]，如此一來，紅霧的傳播方向就和新設定矛盾了，且《東方求聞史紀》與《東方文花帖》中明確提到紅魔館並不在湖中心的島嶼上：

建立在霧之湖附近，有一些紅窗的洋館。這裡是著名的惡魔之館。

——《東方求聞史紀》

在幻想鄉有一片還算大還算深的湖泊，**在那片湖畔有**一座極其惹眼、紅得讓人看了眼睛都會難受的洋館，那就是名為紅魔館的、吸血鬼所居住的洋館。

——《東方文花帖》

不僅只是最早的《紅魔鄉》，實際上新設定修改舊設定是很常見的，

[2] 此時的幻想鄉還沒有大結界的概念，這裡的村落也不一定是指本居小鈴與稗田阿求所居住的村落。關於這三處的位置關係，可以看下文的圖 2。

這意味著我們在進行幻想鄉的考據時，需要根據不同時期的劇情、設定來作不同的考慮，可以說，幻想鄉的佈局一直都在隨新設定的出現而發生變化，而本文討論的是本期截稿日即 2018 年 10 月 31 日的幻想鄉。

本文對於很多場景的設定補全存在猜想成分，閱讀本文時還請帶著辯證的思維，歡迎提出不同的看法。建議空間想像能力較弱的同好閱讀本文時邊讀邊畫來輔助理解，我也會在文章的結尾貼上一張我自己設計並由畫師 FT[3]繪製的幻想鄉地圖。

那麼接下來正式開始幻想鄉的考察吧。

[3] 畫師介紹：ID: F.T.I.A.N，河南的金牛座男，2014 年入坑，喜歡比那名居天子。

漫畫：Bonedwoo-知青

基準點：屹立於樂園邊境的博麗神社

幻想鄉東方盡頭存在的唯一一間神社。神社坐落於外面世界和幻想鄉之間的分界線上（×4 正確地說，不在幻想鄉內[4]）。在神社中能一覽幻想鄉，是個賞櫻的名景點。

神社有解決異變的專家，博麗之巫女住在那裡。她會在神社中守護幻想鄉，發生異變後馬上出動，追究原因。最近則是剛解決了紅霧異變等異變。

[4] 「×」是《東方求聞史紀》本來的注釋符號，也可說是阿求對《幻想鄉緣起》的吐槽，「4」是注釋的編號，下文「×13」、「×37」等處同。

——《東方求聞史紀》博麗神社

想必大家已經對神社的地理位置再熟悉不過了，我們可以通過神社和其他場景的相對位置來確定其他場景在幻想鄉中的大概位置。當一個場景的位置確定時，便可以通過官方作品中出現的信息來進一步確定與這個場景有關聯的更多場景，進而推導出幻想鄉的大致佈局。

當然，僅僅靠一個作品的信息，是不可能描繪出幻想鄉的佈局的，同時不同作品的設定也可能出現衝突，想要得到比較精確的地圖的同好在閱讀時需要一定的取捨。

讓我們先將目光放到已經完結的官方漫畫——《東方鈴奈庵》上。

圖 1：《鈴奈庵》第 4 話第 7 頁。從神社俯瞰幻想鄉。

這張圖描繪了從神社俯瞰幻想鄉的景色，由近到遠能夠識別的分別是鳥居、人里、湖泊以及右上角的歐風建築。通過博麗神社在結界東部邊境的設定，便可以進一步確定**神社在《鈴奈庵》中是朝向西方的**（否則不可能面向幻想鄉內部）至於湖泊和歐風建築是不是**紅魔館**和**霧之湖**，還需要另一張圖才能確定。

圖 2：《東方鈴奈庵》3 話第 23 頁。至關重要的地圖。

這裡蕾米所在的位置必是紅魔館無疑，同時小鈴的位置[5]便是**人里**[6]，同時湖泊位於紅魔館南方，而紅魔館也面向湖泊。竹林則位於人里更南方的位置[7]。若把人里作為幻想鄉的中部，那麼我們就已經得到霧之湖、

[5] 小鈴借故回家時。

[6] 就此圖來看，人里規模並不小。

[7] 圖 2 左下角出現了兔子和疑似因幡帝的頭。

竹林、以及一些建築的相對位置，以及神社朝西的設定。

不過神社的朝向還有一種朝東的說法。

因幡帝：對對，靈夢別把鳥居面向東

面向南的話，幸運會更頻繁造訪哦——。

——《東方花映塚》對戰模式，帝擊敗靈夢後的對話之一

《東方三月精 O》第 16 話中靈夢也是對著日出的方向進行祭祀，見圖 3。

但《三月精》中神社的朝向並不固定，熟悉《三月精 O》漫畫劇情的讀者可能會知道三笨蛋搬家於神社後面的一顆大樹上，那棵樹是結界的一個邊緣節點[8]。被雷劈，加上靈夢停止祭祀，使得神木消失，境內縮小，直到大結界從外界找到替代品填補上，才恢復原有節點佈局。

[8] 個人認為《史紀》中神社位於分界線的說法，並不是指神社正殿位於分界線上，而是整個博麗神社境內都是結界的邊界。

圖 3:《東方三月精 O》16 話第 17 頁，神社朝向日出的方向，即東方。

是樹木。對這段劇情不熟悉的同好可參考《東方三月精Ｓ》24、25話。這裡若繼續深入下去，說不定能挖掘出結界的一些原理機制。

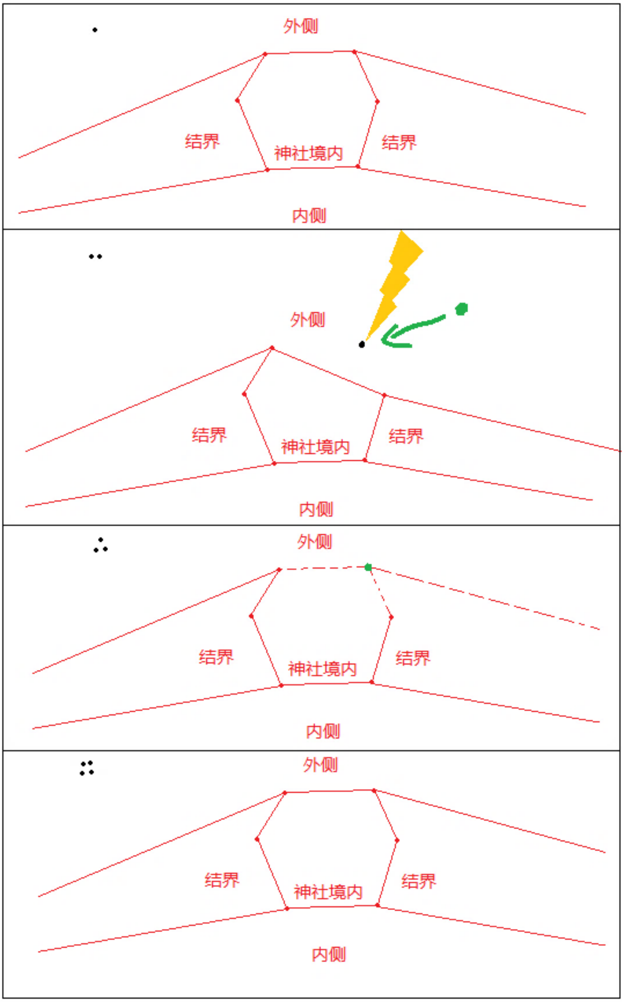


圖 4：結界自我修復過程的示意圖。除了右上角的點以外，其他的點都是樹木。對這段劇情不熟悉的同好可參考《東方三月精Ｓ》24、25話。這裡若繼續深入下去，說不定能挖掘出結界的一些原理機制。

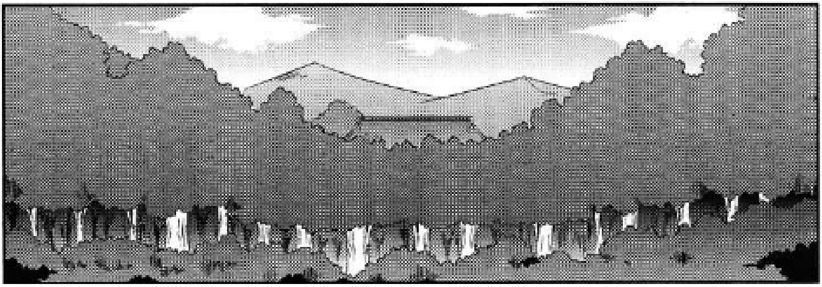


圖 5：《東方三月精》第三季 6 話第 2 頁。這裡是位於大樹下的地藏視角，大樹在地藏後面，前面的建築是博麗神社。

《三月精O》中多張圖片表示了三月精新居和神社的位置關係：大樹在神社後面，假設神社朝東，如果神社正殿在分界線上，且位於幻想鄉東方盡頭，那麼大樹是在結界內部，不會作為邊界，自相矛盾，而當神社朝西時則合乎要求。

而如果按照圖 4 的模型去解釋，只要是作為神社境內邊界的樹木都可以是那棵被雷劈的大樹（被劈的樹可以是 6 個點中的任何一個，6 個點也可以是 10 個、100 個點）。也就是說神社只要不朝天朝地，朝哪都可以。

關於神社朝向的研究到此為止，大家在創作同人時如果被朝向所困擾，只要選擇東西方向其中的一個或分主次的兩個，即神社擁有複數個鳥居就可以了。至於南北朝向的可能，我目前還沒有找到有說服力的資料來支持。

我們繼續把視野抬升到足以俯瞰幻想鄉的高度上來。和神社關係最

緊密的場景便是獸道了。獸道是一條怎樣的道路？各作說法不一[9]。

圖 6：《三月精〇》第 3 話第 10 頁。

桑妮這個小機靈鬼，給我們提供了一張對獸道考察而言至關重要的塗鴉。可以明顯看出，獸道上要經過一條小河，河的走向也很清楚，若《三月精》中的神社朝東，那麼這河便是南北走向的了。路線有幾處明顯的彎折，而彎折次數和程度可以間接的反映山勢，彎折次數越多、越明顯，山勢越陡峭。標注大樹的地方並不是三月精所居住的那一顆。過河的橋頭生長有柳樹。終點是扮成妖怪的人類與妖怪們。

[9] 獸道的本意是動物踩出來的道路，所以可以被稱為獸道的路線可以有很多，但為了方便起見，下文中出現的獸道是指連接神社與人里的那條道路。

圖 7：地圖上標注柳樹的地方，似乎橋樑的規格縮水了，並沒有欄杆。

三月精告訴了我們獸道靠近神社部分的一些信息，而靠近人里部分的信息，就要從漫畫《東方鈴奈庵》中尋找了。

圖 8：《鈴奈庵》44 話第 15 頁，本居小鈴外出前往博麗神社。

圖 9：《鈴奈庵》45 話第 8 頁，本居小鈴失蹤後，主角組在**不是迷途竹林的竹林**找到了小鈴的東西。這片竹林在第 8 話也有圖片描述。

建議不熟悉《鈴奈庵》44、45 兩話的同好去複習一下，因為接下來的論證理解起來需要各位對這兩話的劇情有著較完整的瞭解。

不考慮迷路因素，小鈴去博麗神社討書勢必要通過獸道，最後在竹林處失蹤，這意味著獸道或者人里去往獸道的路上有一片竹林，根據圖像，竹林中的道路兩側是石頭加固的土基，由於迷途竹林是在人里南部，所以此處的竹林並不是迷途竹林。

魔理沙靈夢二人在尋找小鈴下落時，經過了一片被颱風摧殘過的稻田。那時靈夢還沒想到小鈴是去神社討書，所以這片稻田並不一定位於去往神社的道路上。但《鈴奈庵》44 話第 15 頁中的人里大門和 45 話第 6 頁中的人里大門樣式十分相似，如果是同一個大門即東大門，那麼這片稻田位於去往神社道路旁的可能就大大提升了。

再引兩段文字資料：

除此之外，獸道還有可能會見到老闆娘擺的燒烤攤，和定期舉辦的妖怪演唱會。

我得知在人類村落通往博麗神社的道路上有妖怪在定期舉辦遊擊演唱會。從人類都已經入睡的深夜開始，熱鬧的演奏就算在人類村落也能聽到。

——《東方求聞口授》第百二十六季 神無月之四：妖怪音樂的新風

在獸道上看到一家掛著紅燈籠的車攤，疑惑著走過去之後才發現是夜雀的鋪子。（蟒蛇六介）

——《東方求聞史紀》米斯蒂婭·蘿蕾拉

圖 10：《東方茨歌仙》37 話第 09 頁。獸道與參道有一段險峻的路線，需要擔心有滑下懸崖的危險。

史紀中提到過在博麗神社可以俯瞰幻想鄉全景。事實上，這對地形的要求並不低，**因為沒有足夠的高度落差的話，植被很容易就能擋住我們俯瞰的視野**，而圖 10 無論是文本還是圖片，都說明了參拜神社必須經過一段山崖，我便猜想，這段山崖為神社提供了足夠的高度差，使得神

社視野良好。圖 11—13 是我**猜想**出的一種可能性比較高的地形的圖示，在神社朝西的前提下，懸崖位於神社正面。

圖 11：神社地形圖示，灰色箭頭是離開神社的路線，灰色線是抽象後的地形分界。離我們最遠的灰色線條是懸崖的邊界。

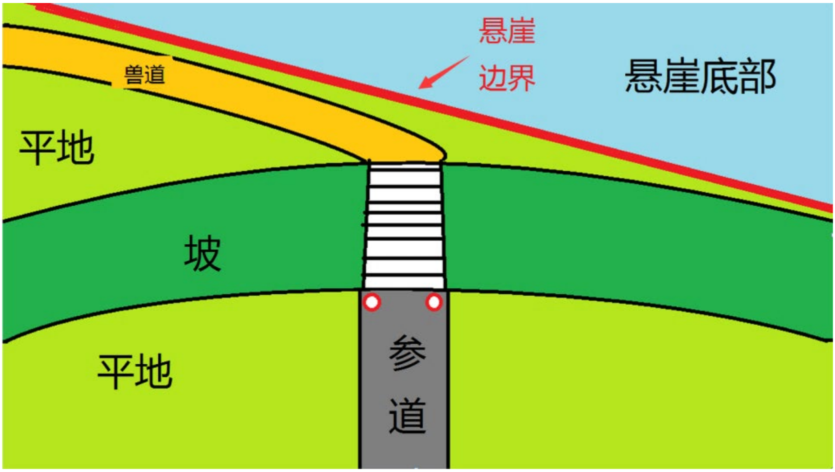


圖 12：神社參道俯視圖，圓圈代表的是鳥居。

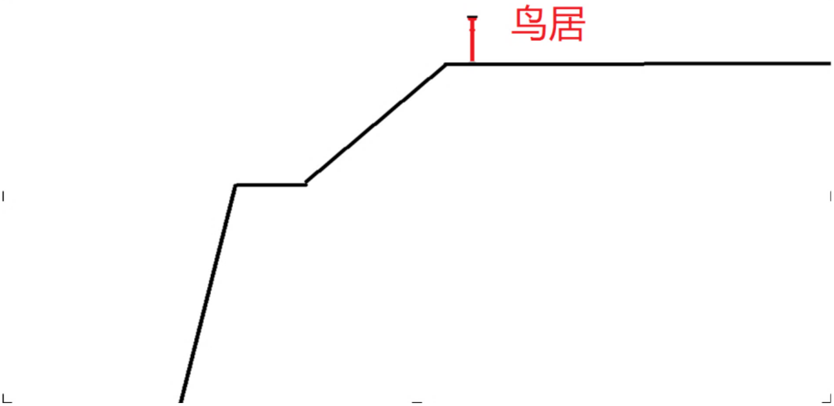


圖 13：側視切割圖。

目前我所能列出的参道、獸道可能存在的場景就是這些：神社—懸崖—大樹—河流—竹林—稻田—人里。歡迎各位繼續補充。

另一個和神社臨近的場景是**間歇泉**。

有一天，突然發生了一件令博麗神社的巫女，博麗靈夢，大吃一驚的事。

在博麗神社的附近，突然冒出了一股沖天的白柱，間歇泉。

——《東方地靈殿》背景故事

圖 14：《茨歌仙》中的間歇泉，根據圖片來看應該是是位於博麗山半山腰的位置。

不過間歇泉眼不止這一處，在《東方非想天則》中，妖怪山也有「間歇泉地下中心入口」與「間歇泉地下中心通道」兩個場景，說明妖怪山也存在間歇泉。

現在將視野拉回圖 2，讓我們繼續進行幻想鄉地理的考察，假設人類村落為幻想鄉的中部，那麼我們就已經得到霧之湖、竹林、以及一些建築的相對位置了。

妖怪之山

妖怪之山應該在哪？

在妖怪之山的山腳，有個很少有人接近的大湖。這湖白天會被濃霧包圍，視界很差。

湖很容易聚集妖精和妖怪，特別是夏天容易吸引妖怪來喝水。不知為何只有白天常出現霧。

因為視界不良，很容易誤會湖很大。事實上並沒有想像那麼大，環繞一周還不用半個時辰的時間。

——《東方求聞史紀》霧之湖

這一段話可以提取到兩個信息：一、**妖怪山和霧之湖挨著**；二、**霧之湖岸線長大約 2500m**。根據圖 2 的佈局，湖東是人類村落，而人里東

邊則是博麗神社所處的山丘，所以人里東邊不可能是妖怪之山。

不過既然提到了霧之湖，不如順手把湖邊涉及的場景考察一番，紅魔館自不必說，從圖 2 可以看出位於湖的北岸朝向南方。

據說住在湖附近比紅魔館離湖更遠些處的一間廢墟似的洋館裡。就算踏入這件廢棄的洋館，也無法看到她們的身影。但是，據說可以聽到她們練習的聲音。

——《求聞史紀》，露娜薩・普莉茲姆利巴

除此之外沒有更多關於騷靈洋館位置的信息，根據文字來理解的話，可以認為騷靈洋館—紅魔館—霧之湖近似是線性佈局關係，也就是紅魔館的北部某處是騷靈洋館。根據西洋建築習慣朝向可能是南偏東。

圖 15:《三月精Ｓ》番外篇：妖精大戰爭

琪露諾的冰屋也位於霧之湖，根據緋想天則琪露諾線的路線來推斷，應該位於紅魔館西方的湖邊，不過比較令人在意的是冰屋旁邊的懸崖。重視一設的遊戲社團製作場景的時候不要忘記這個懸崖。

下面回歸妖怪山的考察。

從人類村落處看，**妖怪之山的反方向有一片廣闊的竹林**，那就是迷途竹林。竹林中沒有什麼醒目的標誌，再加上竹子成長飛快，景色變動，的確很容易迷路。

——《東方求聞史紀》，迷途竹林

回過神來發現迷路的人早就不見蹤影。只剩下我一個人佇立在竹林的入口。

我並不是在目送那個迷路之人直到完全看不見那人的身影為止，實際上我只是在觀察妖怪山上冒出的煙霧而已。因為我看到那座山上的濃煙，就不禁聯想起以前發生的事。

——小說《東方儚月抄》，〈無盡之火〉

兩段一設綜合判斷得知，妖怪山—人里—竹林的佈局是三點一線的關係，之前的分析結論是竹林在人里南邊，那麼**妖怪山就在湖和人里的北方**，結合圖 2 的話，紅魔館也在妖怪山的山腳下。

再看一下《東方風神錄》的結局畫面：

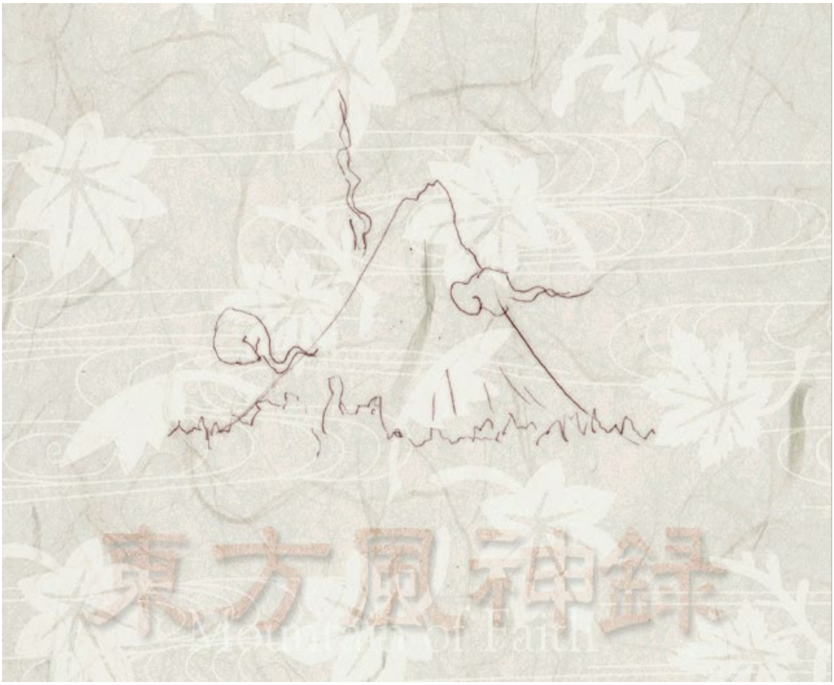


圖 16：不科學形狀的妖怪山，看似小小的山頂上卻有面積不小的風神湖和守矢神社，也許在看不見的角度別有洞天吧。

妖怪山中的小場景非常多，下面按照《風神錄》一至六面的順序來介紹，並結合以格鬥作中的信息。建議各位有時間的話可以重溫一下《風神錄》，並把注意力放在背景畫面上。

《風神錄》中靈夢的目的很明顯：要上山找神的麻煩。先前提到妖怪山位於人里的北方，神社去往妖怪山要先經過山南部的山麓地帶，也就發生了一面的故事，由於豐收之神的出現，以及靈夢線的對話，可能

很多人都會猜測此處有田地。

圖 17：《風神錄》一面場景「妖怪之山山麓」、二面場景「妖怪的樹海」。

魔理沙：怎麼說呢……

　　　　好日子過慣了所以狀態差強人意咧。

　　　　應該不會突然竄出來個不好對付的傢伙吧？

秋穰子：人類總是明明怕妖怪卻硬著頭皮亂來。

——《風神錄》魔理沙線一面對話

可能是離山很近的緣故，此處妖怪或者妖精已經很多了（你道中打爆的那些都是），很難想像有人會在這裡種地。但也不是不可能有，因為一般來說山麓地帶廣袤，可能只有非常靠近妖怪山的部分才存在大量妖怪，而且一面背景很像平緩河流的水面，這樣也就增加了有田地的可能了。

接下來是二面。二面道中的背景音樂〈厄神様の通り道 ～ Dark Road〉以及副標題「妖怪の樹海」，說明在二面時自機經過了一條樹葉密度很高、光線很差的道路。

痛苦的波紋。這傢伙喜歡在體內儲存不祥的東西，僅僅靠近一下，那不祥就好像會過來。

在水中，這傢伙只需轉圈，據說水就會變得帶刺，是張很好的使用了自身特徵的符卡。無法模仿，也不想去模仿。

——《The Grimoire of Marisa》

這是魔理沙的彈幕筆記中對鍵山雛的符卡：【創符「Pain Flow」】的描述，似乎雛的彈幕總是離不開水，並且此書中記錄的雛的全部符卡都備註有**「在從山上流下的河流中」**。那麼這條上山道路臨河的可能就非常高了。

妖怪之山中腹裡的一個小池塘。雖說在登山口附近，但因為位於山中，要接近很困難。

——《東方求聞史紀》大蛤蟆之池

根據《求聞》中的記載，大蛤蟆之池很可能位於這條登山道路附近。與大瀑布水系的關係尚不明確。

圖 18：《風神錄》三面場景「未經踏入之溪谷」、四面場景「九天瀑布」。

三面依然是和水有關，未經踏入之溪谷，亦或者是阻絕人跡的溪谷。

由於四面 Boss 戰時已經是黃昏，加上一面是白天，三面的時間很可能在中午或者中午之後，如果讀者在體驗《風神錄》三面時仔細觀察就

可以發現，溪谷的左岸是暗的，照不到太陽，而右岸是明亮的。如果三面的時間段符合我的猜想，那麼溪谷是東西走向的可能就很大了 [10]，當然如果是南北走向，下午時也可以照射東岸。

四面開場即是大瀑布，自二面開始自機就常常靠著水路走，假設一面背景真的是水面，那麼我們可以大膽猜測自機從一面開始就開始跟隨水流的指引進入妖怪之山。這樣就能確定幻想鄉一條水系即大瀑布水系的大致路線。由於風神湖是從外界和神社一起轉移進來的，所以不能保證風神湖和大瀑布水系有太大干係。不過瀑布之上必然是有河流的。

厄如果存太多了的話，就會化作確實的帶來不幸的負的能力。我在意的是留在河裡的厄，儘管她好像有在盡全力地回收著。但是偶爾也會有漏掉的。**河的下游是外面的世界**，這點有些讓人在意吶……（姬海棠果）

——《東方求聞口授》第百二十三季 彌生之二〈速成雛人偶人氣旺盛〉

這段話意味著某條河流是通往外界的，並且還會源源不斷的往外界輸出水和少量人偶；根據結界的交換原理 [11]，說不定幻想鄉的雨水正是通過這些通往外界的河流來獲得的。如果不止是這處河流，若幻想鄉會以各種方式和外界交換物質，並達到動態平衡的效果，而且動態平衡所帶來的滯後性，也就能比較好地解釋為什麼幻想鄉的櫻花（氣溫）比外界晚，以及颱風天這些天氣是如何進入幻想鄉的。

[10] 北半球有冬季的地區，通常在秋季時，太陽是位於天空南邊照射北岸。
[11] 見圖 19。

那麼究竟是不是這樣呢？

「我們雖然很積極，不會回首過去，不過稍前紫說過『幻想鄉的櫻花開得晚可真好』什麼的。」

「嗯？那是什麼意思？」

「『外面世界的冬季突然變得很短，現在的話櫻花在三月開放便散落掉了。』她是這麼說的。」

靈夢用格外緩慢的語調說明道。那算是在模仿紫嗎……一點都不像。裝得太過頭都聽不出是誰了。

「這、這樣啊。那她對於冬季變短的事情沒有再講什麼嗎？」

「『今年欣賞到了兩次櫻花』這樣子。外面世界的櫻花和幻想鄉的夜櫻」

——《東方香霖堂》第 23 話：水潤明月

「——所以，在外面世界的櫻花已經綻放了嗎。」
「是啊——今年雖然是個寒冬，但到三月以後就突然暖和起來了。」
「真好啊，有朝一日我也想去外面世界賞花。」

——《東方香霖堂／東方外來韋編》第 5 話

圖 19：《東方茨歌仙》35 話第 19 頁，大結界的交換。

櫻花花期延後可能是暗示全球變暖，也可能是捏他櫻前線[12]，如果不是因為這些，這可能說明了幻想鄉的氣候有一定的滯後性。

---

[12] 日本櫻花開放是有先後順序的，從南到北，時間大概是三月上旬到四月下旬。

「這究竟是怎麼了，幻想鄉！雖然向來都是些不可思議的事件發生，但是時間和季節明明都是和外界同步的呀。」

——《東方外來韋編／東方香霖堂》暖爐是個溫暖的陷阱

活著的生物，還有其攜帶的道具，**結界阻隔的僅僅是這一類的東西而已。**

——《東方茨歌仙》25 話第 9 頁

大結界並不會阻擋河流，雲彩等等這些自然物，大氣循環也可以正常進行，那麼櫻花晚開的設定可能是因為幻想鄉平均海拔比較高的緣故，而幻想鄉的一般人並不知道還有早櫻的存在，所以對外界的早櫻表現出驚訝的態度，也是很正常的了。

回到那條流向外界的河流，至此我們已經得到一些關於幻想鄉水系的信息了，以下是我個人對幻想鄉「**大瀑布水系**」（暫名）的猜測：**九天瀑布—溪谷—出山之河—山麓河—霧之湖—出界河（雛之河）**。或者：**九天瀑布—溪谷—出山之河—山麓河—出界河**。出山之河即二面入山路所傍依的河流，山麓河則是位於一面妖怪山山麓處的河流。

流入湖水的河流，是從妖怪之山流下來的。據稱偶爾也有河童隨流而下。若能見到此情景，想必心境就會變得寧謐安詳吧。

——《東方求聞史紀》霧之湖

至於河童是不是順著「大瀑布水系」流下還須存疑，因為玄武澤水系也是符合這一描述的，而《三月精Ⅴ》11 話中出現的河童的川流應該是為了與《史紀》的設定形成對照。實際上，官作互相對照的地方還很多。如書籍《文花帖》與《求聞史紀》，遊戲作與出版物之間的聯動等等。因此玄武泽水系是很有可能流经雾之湖的。

可能有些人覺得大瀑布和玄武之澤是位於一條水系上，不過研究《風神錄》三面對話時，我就認為大瀑布和玄武澤並不在一條水系上。第一是玄武澤溪谷獨特的六邊形玄武岩柱牆壁以及地面，和《風神錄》三面背景不符，第二是靈夢與魔理沙在三面揍完河取後，各說過這樣的話：

靈夢：看見瀑布了……好戲現在才開始呢！

魔理沙：呵。看見瀑布了啊，好戲就要開鑼咧。

如果玄武澤和九天瀑布是一條水系，那麼紅白黑白看到大瀑布時已經是第二次遇見瀑布了 [13]，和語境不符，所以大瀑布和玄武之澤很可能不在一條水系上。

玄武之澤所處的山崖也有瀑布，但因為崖壁標誌性的管道和高度與大瀑布不符，所以是兩個瀑布。並且在大瀑布之下的溪谷遇到河取，在更深處的大瀑布頂端遇到了文文。這裡的台詞分別是是：

河城荷取：啊啊，不可靠啊，人類真是不可靠。

果然和天狗大人去商量一下才是上策呢。

[13] 第一次是玄武澤的瀑布。

算了，我要去通知這一帶的河童們，

你真要去就先去吧。

射命丸文：接到入侵者的報告，

為啥非要把我喊出來不可啊……

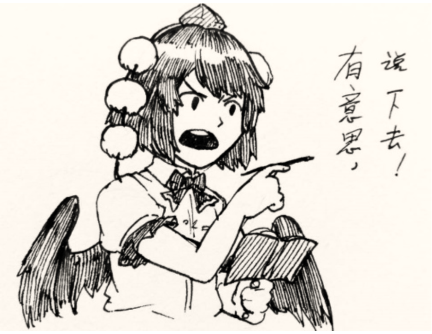
明明我只是個新聞記者來的。

文文所說的入侵者是指入侵天狗地盤的人，而荷取說要通知**這一帶**的河童，**這一帶**是指溪谷地區，也就是說，溪谷地區的河童與天狗的領地是可能是以大瀑布為界限的，這樣就方便判斷雙方建築的大致位置於高度了。

九天瀑布背後還有一定的空間，大小未知。

她的部隊在一般情況下，都在瀑布的內側待機。

——《風神錄》犬走椛設定文檔



漫畫：Bonedwoo-知青

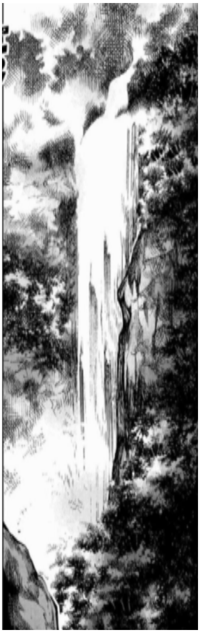


圖 20：左圖是九天瀑布，上圖是玄武澤瀑布。

玄武岩是火山活動的結果，玄武澤以及附屬峽谷的存在，說明妖怪山曾經有過爆發，經過漫長歲月（百萬年以上）的水流侵蝕作用後形成玄武澤。而在《三月精》中，也有一些關於玄武之澤峽谷走向的信息。

圖 21：《三月精Ｓ》第 12 話第 12 頁，玄武之澤的圖像。

圖 22：《三月精 V》第 11 話第 08 頁。

圖 22 顯示了峽谷是有一個具體走向的，而圖 21 則可以推斷出峽谷的走向，假設是東西走向的話，由於太陽偏南，所以只有早上和傍晚兩個時間陽光能到達谷底，而如果是南北走向，則只有中午以及臨近的時段陽光可以斜射谷底。當然，走向也很可能和正方向有一個夾角，但為了方便討論，簡化為東西和南北兩類朝向。

圖 23：《三月精 S》第 12 話第 11 頁。「今天已經發過光了」意謂著每天只發一次光。

根據語境來分析，每天發光的次數只有一次，根據圖 21 中光影分界線的角度來看，此時並非傍晚，也就是說，玄武峽谷的走向大致是南北走向。加上妖怪山位於幻想鄉北部，玄武澤瀑布便是朝向南方。

接下來討論玄武之澤的位置。

先不管現在的妖怪山火山是否還是活動的，至少可以確定它是一座火山。這一點從**魔法森林附近的玄武之澤**就可以很明顯的看出來。

——《東方儚月抄》無盡之火

圖 24：《茨歌仙》22 話第 4 頁，可見魔理沙**從博麗神社回家時，要經過玄武澤峽谷。**

我們可以得出如「玄武澤峽谷從妖怪山向魔法森林延伸」這樣的結論，並且比起霧雨宅來說更靠近博麗神社，這樣考慮就能進一步確定魔法森林的位置，不過魔法森林的定位我們後面再談，這裡先不再深入。

圖 25：《風神錄》四面，射命丸文非符背景。

此時自機已經飛上瀑布了，單從這張非符背景能看出妖怪山瀑布之上的部分不是很陡峭，並且已經是傍晚，如果自機飛上瀑布後**沒有改變飛行方向**，那大瀑布便是朝東了，因為夕陽西下[14]。

值得一提的是在四面遇到文文之前有一段烏鴉陣，光線突然變暗。原因是什麼我有兩種猜想，一：烏鴉太多遮天蔽日。二：瀑布上端有山洞或者天然石橋亦或者有高大且密集的樹林。

圖 26：《風神錄》四面太田烏鴉陣。

[14] 可能是因為守失神社轉移進幻想鄉後改變了山勢。

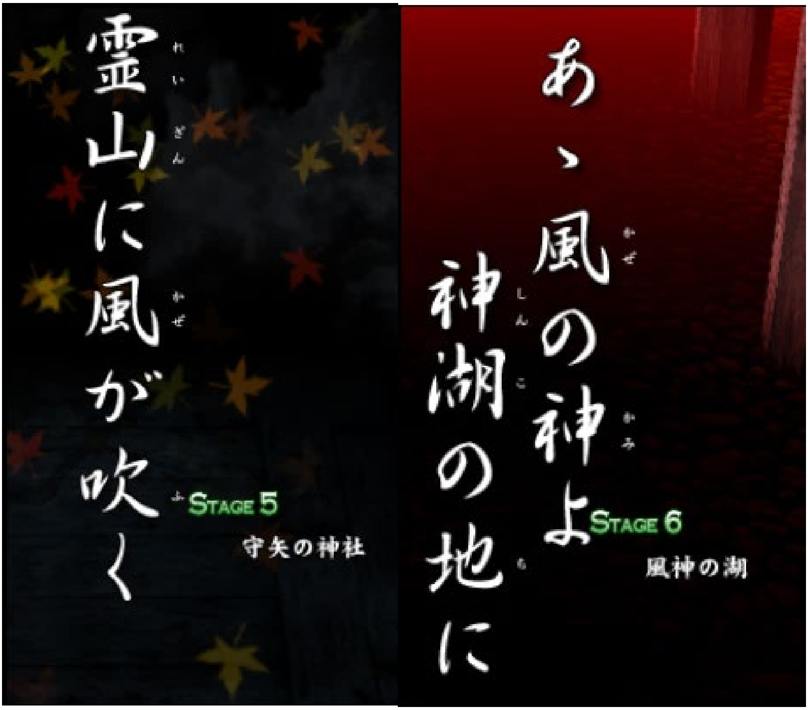


圖 27：《風神錄》五面場景「守矢神社」、六面場景「風神之湖」。

早苗：此處是守矢神社，

是被遺忘的往昔中的神社。

連帶湖一起，從外面的世界，

移動到幻想鄉來的哦。

對《風神錄》的圖片素材有一定瞭解的同好，以及看過宮酒姬〈生生不息的蛙蛇，重建信仰的奇跡〉和〈御柱考〉（收錄於本刊一期和六期）的讀者們可能已經知道，守矢神社的原型之一是諏訪大社，這點 ZUN 也

直接承認過，本文不再贅論，只說一點：在建築形態上，《東方》官作的守矢神社直接採用了諏訪大社下社秋宮的設計。

圖 28：作為神奈子符卡背景的諏訪大社下社秋宮。

圖 29：《茨歌仙》中，守矢神社的造型與秋宮無異。

圖 30：諏訪大社下社秋宮。

現實中的秋宮朝向西南方，但守矢神社在轉移時朝向有沒有變化就不得而知了，而且通過其原型的朝向來確定其朝向的辦法也沒有什麼說服力。

靈夢飛上面向東方的大瀑布後如果一貫通過直覺來尋找異變源頭，那麼按照簡單的直線路線來推斷，守矢神社面向東方，並且風神之湖也位於守矢神社後方。果真如此嗎？且看五面結束時的台詞：

早苗：哎！？
　　　你此行的目的難不成是……

靈夢：就是給惡作劇的神明一點懲治嘍～

六面：

靈夢：抵達湖邊了，
　　　應該就在這裡了。
　　　怎麼說呢，這令人生厭的柱子山……
　　　算了，反正你快點現身吧！

靈夢的目的性很強，不太可能繞路，所以上面的推斷也應該比較可能是正確的，但有個問題就是，《風神錄》六面 Boss 戰背景的風神之湖上空飄有一輪圓月，根據時間來判斷，此時應該是剛剛入夜，也就是說月亮位於東方，**而按之前的分析**靈夢抵達湖邊時應該處於湖東岸，是無法看見湖的同時看見月亮的，**要想看見月亮，只能在西岸。**

解決這問題的一個思路是：設想靈夢在飛上瀑布後改變了飛行方向，同時改變「未經踏入之溪谷」的走向為南北走向，好騰出東方的空間放

圖 31：《風神錄》六面 Boss 非符背景。

解決這問題的一個思路是：設想靈夢在飛上瀑布後改變了飛行方向，同時改變「未經踏入之溪谷」的走向為南北走向，好騰出東方的空間放

湖，這樣便可以讓守矢朝向西方同時抵達湖邊時位於西岸。但也會產生新的問題：**為什麼從東邊來的靈夢要繞到西邊，再從參道進入守矢神社呢？**

還是應該上 ZUN 繪：

圖 32：《星蓮船》苗 A 結局插圖的守矢神社。

圖中右側的上坡，說明了那邊有一個山頂的存在，如果守矢神社朝東，那麼便可以獲得很好的採光效果，不會被山體擋住太多。風神湖可能在左側的低窪地帶，但根據《風神錄》的對話來看，靈夢和魔理沙在去往守矢神社時沒有看到湖，也就是說湖應該不在守矢神社可以看見的地方，並且上文已經說到湖不能位於守矢神社後方。如此分析，湖泊只

能在更高的地方，說不定風神湖是個天池，也就是位於右側的山頂上。

山上竟然有這麼大的湖啊……

——《東方風神錄》六面對話文檔／魔理沙

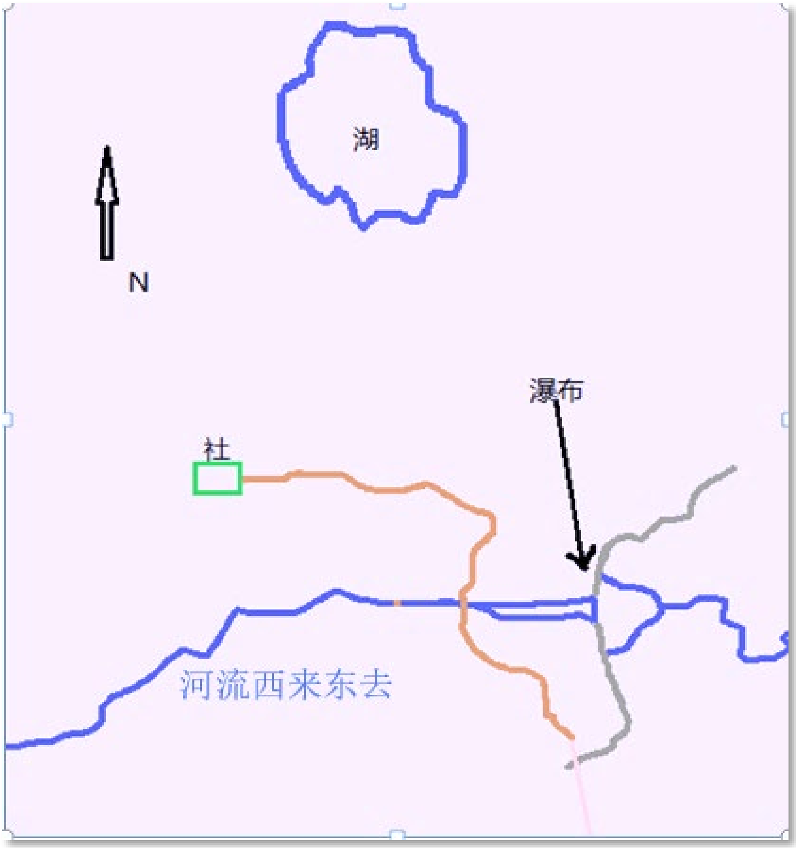


圖 34：最終得出的，符合多方面設定的守矢神社周邊地圖，方塊是守矢神社，湖即是風神湖，海拔是最高的。

目前設想出的幾種守矢神社的佈局，希望可以在未來的建築雜考中能縮減至唯一，亦或是提出更多假說吧。

圖 35：《茨歌仙》中，守矢神社可以看日出。

日出東方，可以確定守矢神社東部存在能夠容納一定數量的人群的平台，這樣會降低鳥居位於東方的可能（鳥居與參道會佔用大量空間），也就降低了守矢面向東方的可能。

用來連接人里與守矢神社的索道的走向自然是南北走向，因此守矢神社就絕不可能朝向北方,否則就會用屁股迎客了。

圖 36：《東方茨歌仙》第 37 話第 29 頁。

關於河童聚落，官作中提及太少，只能從《茨歌仙》漫畫的隻言片語中得知其基地位於玄武之澤。希望將來能夠得到更多這方面的信息。

圖 37：《東方茨歌仙》第 12 話第 14 頁。

除此之外，妖怪山中的重要場景還有：迷途之家，華扇邸，天狗村落（城？要塞？）。天狗村落的信息太少無法確定具體位置，但根據天狗的科技以及圖 38 中高層天狗使用的建築的風格。我猜測天狗村是平安時代風格和類現代建築並存的樣子。

圖 38：《東方茨歌仙》第 38 話第 16 頁。

傳聞在遠離人煙的山裡，有一片只有貓咪棲息的小部落，在那裡，貓咪們並不受什麼人的照顧，它們創造了一個由貓咪自行統治的社會，過著自立的生活。

雖說不知道這個地方是否真實存在，不過這次我倒是發現了一個與之極其相似的小部落。

這個部落有一些地方和傳聞中所描述的不一樣，但在這個人類捨棄掉的荒廢了的村落裡住著的，確實全部都是貓咪。不過，這裡可遠說不上是一個有秩序的社會，貓咪們都是想幹什麼就幹什麼。在這裡你永遠都會看到有貓打架，像我這個部落外的人進來了它們也毫不過問，只要一有吃的東西它們就會一哄而上。這個小部落就是如此地混亂。

看似在集中統治管理著這些貓咪們的就是橙（式神）了。

——《東方文花帖》橙

山默認是妖怪山，而且傳言中的部落和橙的部落應該是兩個不同的部落，但**橙在求聞史紀中標注的活動區域有妖怪山**這一條，所以迷途之家和橙的部落是位於妖怪之山中，但具體位置不明，可能位於山裡相對靠近魔法森林的位置。

然後是華扇邸。

住在妖怪之山上的仙人，茨木華扇小姐如此說道。

「啊，不，霞什麼的……原來是用網捕捉的東西嗎？先不管那個，如果野生的鳥會受到傷害的話，就應該停下來吧？」

——《東方求聞口授》，〈文文新聞〉第九十五季

華扇的住所位於與幻想鄉隔離的仙界，其入口在妖怪山某處，具體位置暫時沒有信息顯示，推測靠近中有之道。

除了這些，還有一處謎之石製建築，位於妖怪山裡的某處懸崖上，根據魔理沙來的方向可以確定，石製建築開口向南，大概高度可能是是位於大瀑布之上，具體位置無法確定。

圖 39：《鈴奈庵》45 話第 15 頁。妖怪山的謎之石製建築。

關於這個建築沒有更多的設定了，不知道意味著什麼。如果需要更多的圖像信息，可以直接去看這一話。

關於妖怪山以及附屬場景的考察就到此為止了，讓我們繼續將目光放在幻想鄉的其他場景上，下面來推定魔法森林與無名之丘的位置。

魔法森林、無名之丘

《紅魔鄉》、《永夜抄》、《風神錄》、《地靈殿》等作中，靈夢與魔理沙兩人解決異變的路線都有很高的程度的重合，但這也不能說明魔法森林與博麗神社所在山丘的關係。前面提到圖 24 中提取到的信息：魔理沙可以順著玄武之澤來接近魔法森林。同時之前也提到過妖怪山是位於幻想鄉北部的，那是否意味著魔法森林也位於幻想鄉比較靠北的位置呢？

穿過魔法森林後更深處的一條小道。經這條小道，能到達無緣塚。

秋天這裡會被彼岸花掩埋，染成一片紅色。

無緣塚是沒有親人的人的墓地，但外面世界的自殺者也常會迷路闖入此地。**這附近是幻想鄉的邊遠地區**，人們很少接近，不知從何時起，這裡成了容易和外面世界接壞的地方（×37 也容易和冥界接壤，這裡成了結界的交點。）。

——《東方求聞史紀》再思之道

如果魔法森林位於人里北方，那麼再思之道就要位於更靠北的位置，而無緣塚已經是接近幻想鄉的邊緣了，但是在北方還有更加廣袤的妖怪之山，以及妖怪山內側存在的三途川，因此如果無緣塚位於森林更北方，便不可能是幻想鄉的邊緣，因為比無緣塚更加靠北的場景還有很多很多。

圖 40：《茨歌仙》39 話第 27 頁，靈山之上看風景。

圖 40 顯示在妖怪山山麓地帶有大面積的田地，進一步降低了魔法森林位於人里北部的可能。同時《風神錄》一面（妖怪之山山麓）的地帶存在田地的可能也大大提高了。

如果魔法森林位於南方，那麼位於更南方的再思之道與無緣塚，便可以說是幻想鄉的邊界了。不過所帶來的問題，便是**無法解釋「玄武之澤位於森林附近」的設定**。為解決這個問題，在深入考察魔法森林的場景之前，我們先看一下幻想鄉的南部都有什麼，之前提到的有竹林，無緣塚與再思之道，不過除此之外似乎還有更多場景。

在妖怪之山的對面有座很矮的山，在中腹有片綻開著大量鈴蘭的草原。不知為什麼，這裡並不為人所知。

這裡日照並不強烈，而且通風，氣溫並不高。

——《東方求聞史紀》無名之丘

妖怪之山的對面可以是很多地方，比如霧之湖的南邊，人里的南邊，竹林的南邊等等，大體來講是在幻想鄉南部。因為鈴蘭花海是花映塚中出現的場景，所以花映塚的一些信息可以給我們一些無名之丘的線索。

永琳：那，就是那個長滿野生鈴蘭的山丘？

鈴仙：就是這樣。

野生鈴蘭的毒性是相當強的，所以不能長時期地留在那裡。

永琳：是啊。不過鈴蘭的毒也能夠入藥。

好不容易才知道了，現在就去跑一趟。

鈴仙：不過有不可思議的人偶住在那裡……

永琳：不可思議的人偶？

鈴仙：因為自己是人偶，所以毒沒有效果

能夠自己進行思考，自己活動的樣子。

永琳：是嗎……

那個人偶平常就住在那個長滿鈴蘭的山丘上嗎？

——《花映塚》鈴仙結局部分對話

遊戲中出現這段對話時背景圖是永遠亭，如果這裡永琳能夠目視到無名之丘，這段對話的語氣便比較合適，但竹林深處的永遠亭是幾乎不可能看到無名之丘的（茂密的竹子），除非永遠亭離無名之丘非常近。

不過僅僅通過語氣是不能斷定無名之丘與永遠亭的距離的。

《花映塚》中梅蒂欣在離開鈴蘭花田後到達場景的先後順序是太陽花田—再思之道—無緣塚，由於是梅蒂欣是首次離開無名之丘（根據四季映姬的說法），加上對她對幻想鄉的常識嚴重不足，她的移動不太可能有很強的目的性，換句話說，不會去遠的地方。這樣推斷得出的結論就是：**花田與無名之丘很近或者就在無名之丘這座山丘之上。再思之道與無緣塚很可能也位於其附近，也就是幻想鄉南部。**這和先前的「魔法森林位於幻想鄉南部」這一猜測吻合。

在夏天，往山的相反方嚮往幻想鄉的深處走，會到達一片黃色、讓人目眩的大草原。那裡被稱為太陽花田，黃色的正體是一大片向日葵田。太陽花田呈稍偏向南的碗狀，在遠處很難發現。從人類村落到這裡有一定距離，不過它的美麗絕對有一看的價值。

夜晚的向日葵田會成為有活力的妖怪們的夏天演唱會會場。加入到當中的話，會被大量妖怪包圍的。

——《東方求聞史記》太陽花田

山是指妖怪山，山的相反方向是指人里的南方，目前通過求聞史記確定在人里南方的場景有無名之丘，竹林，花田。至於這三者的空間關係，我還沒有在官作中發現過確切的設定，但即便如此我們也可以用靈夢的行動路線來多作一些推測。

靈夢在《花映塚》中的運動路線是：**霧之湖—妖怪獸道—幽冥結界**

—迷途竹林—永遠亭—白玉樓階梯—迷途竹林—幻草原—迷途竹林—幻草原—大蛤蟆之池—再思之道—無緣塚。其中，在離開蛤蟆池前，靈夢完全不知道去要去哪裡解決異變，也就是隨機遊蕩。

博麗靈夢：「唔，終於看到目的地了。

通過我的第六感。」

——《東方花映塚》靈夢線／大蛤蟆之池的對話。

得到目標的靈夢自然是直線飛向目的地，這樣的結果就是：**大蛤蟆之池—再思之道—無緣塚**在一條線上。而蛤蟆池位於北方的妖怪山裡，後兩者很大可能性位於幻想鄉南部，至此我們就可以確定再思之道大致是南北走向，無緣塚在再思之道的南端了。同時在史紀中寫到無緣塚是被山環繞的一個地方。

對於太陽花田的相對位置，目前官作中出現的信息不好下判斷。如果不在無名之丘上，那麼可能在無名之丘的略偏北部且不會被山丘遮擋陽光的地方，如果在無名之丘上，則很可能在南坡的向陽面。個人傾向於後者。

那麼連推測一起算上的話，幻想鄉南方的佈局大概是這樣子的：

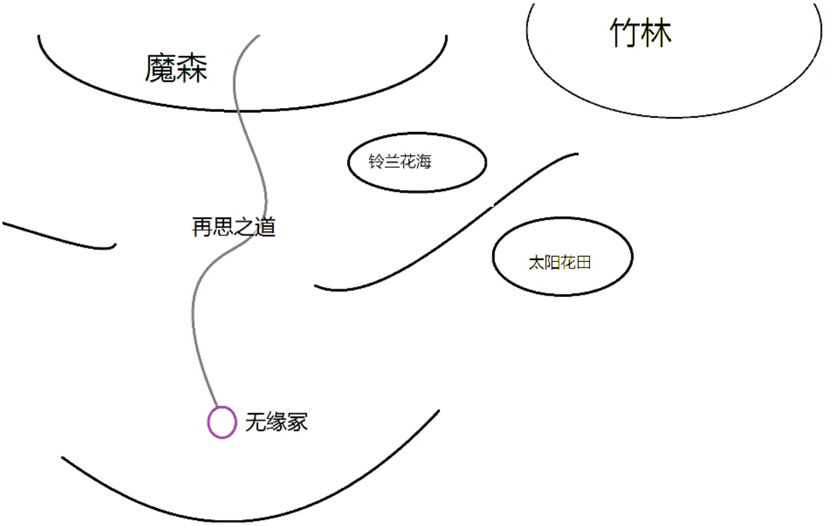


圖 41：兩個小橢圓中，位於上面的是鈴蘭花海，下面的是花田，這兩個地方也可以位於再思之道的西邊。

將魔法森林周圍的場景定位妥當後，我們便可以方便地進行森林內部場景的探索了。

魔法森林是幻想鄉中濕度最高，很少有人踏足的原始森林（×13 幻想鄉並沒有那麼大，沒必要每次都附上名字，通常說的森林就是魔法森林，村落就是人類村落，山就是妖怪之山）。從人類村落出來，算是一個不錯的地方，不過森林內環境對人類來說算是最惡劣的，妖怪蘑菇的孢子在空中飄舞，普通人光吸入就會生病。

但是，對一般妖怪來說，這裡也不是個舒適的地方，很少進入這裡。所以如果能忍耐妖怪蘑菇放出的瘴氣的話，這裡倒是個很適合隱居的地

方。

森林內密不透光，顯得陰暗而又潮濕。所以，蘑菇能夠無節制地生長。有些蘑菇人們也能食用，但很難看。起幻覺作用的蘑菇占大多數。

其實這裡被稱為魔法森林，基本上就是因為這些有幻覺效果的蘑菇。光是接近這些蘑菇，就好像被施了魔法而產生幻覺。還有就是這些蘑菇有助於魔法使提高魔力，所以這裡住著好多魔法使。

——《東方求聞史紀》魔法森林

引文中阿求的注釋 x13 提到了「**通常來說的森林就是魔法森林**」這一信息，這意味著魔法森林的面積非常大，以至於人里居民接觸最多的森林就是魔法森林。之前的考察雖然確定了森林的大致位置在人里南部，但一般森林的面積應該要比村落要高兩個量級以上，因此有可能不止人里南部，人里東部和西部也可以是魔法森林的一部分，只不過之前提到過人里東部的獸道上可能存在農田和不是迷途竹林的竹林等區域，所以森林在人里東部的區域應該更遠離村落並且延伸至玄武澤附近，而如果魔法森林延伸至人里西邊，便很可能和霧之湖接壤，或者將其三面包圍。

各官作對於一個場景的設定和圖像是不一樣的。如果沒有優先順序，設定將混亂不堪，因此規定設定的優先度是非常重要的，一般來說整數作設定大於其他作品；新設定高於舊設定。

眾多二次創作中魔理沙和愛麗絲都居住在這片森林，實際上是完全符合一設的。

住在魔法森林的魔法使。

與魔理沙的魔法使（職業）不同，她的種族就是魔法使。

——《東方永夜抄》角色設定／愛麗絲・瑪格特洛依德

她並不只是住在魔法森林，其實在經營著「霧雨魔法店」，只要和魔法有關就行。不過，要進入魔法森林並找到這家店是很困難的，無法瞭解她接受過什麼工作，而且從沒見過她工作的樣子。

性格愛戲弄人，很難要她理解對方，但和她一起會很有意思，讓人心情愉快。

——《東方求聞史紀》霧雨魔理沙

圖 42：《鈴奈庵》（左、右下）、《求聞史紀》（右上）中所繪製的魔法森林。

而魔法森林的常客或者居民並不止這兩人，官作各處都有提及，如秋靜葉、二岩猯藏、愛塔妮緹拉爾瓦（見《三月精Ⅴ》第八話）、森近霖之助（住在森林入口）、矢田寺成美（見《天空璋》設定文檔），能吸引眾多的獨行俠，這也間接反映出森林的廣袤。

有居民，就有住所。魔理沙居住的地方是霧雨魔法店。

「你不覺得最近，蟬的叫聲很吵嗎？**我可不知道叫聲這麼奇怪的蟬呢。**」

在旁邊讀著書的魔理沙，在說完這句話後粗暴地將書合上，並用帽沿把耳朵堵住了。的確，蟬異常地吵鬧，而且鳴叫聲是沒怎麼聽過的。然而，我並不煩躁地，為了她能夠聽見而大聲說到。

「哦哦，因為今年是奇跡之蟬的年頭啊。」

「是嗎，那是什麼意思呢？」

我認識這個蟬的叫聲，這種喧囂我在十一年前也體驗過。

十一年前的夏天，像往常一樣地整理不良商品時，從森林那邊傳來了低低的海濤聲似的聲音。

十一年前，從我開始在魔法森林的入口處開辦香霖堂還沒過幾年，那時的我既對魔法森林不怎麼熟悉，也沒有發覺那奇妙的聲音就是蟬的鳴叫聲。

我搞明白十一年前的那個叫聲的，還僅僅是在兩天之前。

——兩天前。我驚醒於那喧囂的蟬鳴聲。蟬是一種奇妙的生物，會自某日起突然開始鳴叫，然後又在一瞬間消逝掉。而且還是在地下潛伏多年後，忽然想起來般的來到地面上。因為有這種性質，所以我對蟬還是很寬容的。

然而今年的蟬很是異常。不光**聽不慣的低吟的叫聲與往常的不同**，數量也明顯增加了。

——《東方香霖堂》,〈奇跡之蟬〉(06 年 8 月 26 日)

加粗字體可以反映很多時間信息。魔理沙並不知道奇跡之蟬的存在，甚至**沒有在魔法森林近距離聽過它的叫聲**，這說明了在這個時間點的十一年前，魔理沙還沒有離開家搬到魔法森林裡來住，而霖之助已經在魔法森林的入口開店一段時間了，可能不到兩年。

要是就連你自己都說少見，我也就沒什麼可諷刺你的了。魔理沙說「我是來拜託你修復一下這個的呀」,一邊從裙子裡掏出來一個類似八角形香爐般的東西，一看那明顯的鏽跡就知道肯定是使了很久了。

「啊啊，真是叫人懷念啊，你還用著這『迷你八卦爐』哪。」

「我可是在每天狠命地使，讓它連日運作的啦。……就是，它生鏽了啊。」

這「迷你八卦爐」，是我在魔理沙離開家時給她制做的魔法用具，雖然小，不過可擁有異常猛烈的火力，一座山就用這一個就能給燒平了，相信無論暖氣、實驗還是戰鬥都能用得上吧。

「我是已經不能想像沒有這個的生活了啦。」

——《東方香霖堂》，〈霧雨的火爐・前篇〉（04 年 8 月 3 日）

按霖之助所能接觸的材料範圍來看，會生鏽的金屬可能是鐵或者銅，而魔法森林的潮濕度對鐵極不友好，所以原來的八卦爐應該是用了銅的。如果人經常把玩的話上面會有一層角質層，起到保護作用，因此八卦爐生鏽的時間大概是三、四年左右。這也是魔理沙離開家的時間。

在我剛剛記事的時候，那傢伙就已經在現在的那塊地方開店了。雖然不太願意考慮以前的事情，不過我卻很快就能想起他那間東西頗多、環境陰暗又舒適的店內的狀況。不錯，那裡也是個不分白晝與黑夜、沒有人類和妖怪的地方。雖然待在那裡很舒服，不過有一點我可不怎麼喜歡。

——《東方香霖堂》，〈霧雨的火爐・前篇〉

現在公認的「兒童開始記事的時候」平均值大概是 3.5 歲，而且當人們年齡增大時，這個值也會隨之變大。

魔理沙的性格我清楚，**畢竟是從小看著她長大的啊**，這傢伙是絕對不會丟棄東西的，而是把收集來的東西整都不整理一下地就放任它們慢

慢膨脹下去……那樣只能是讓物品的價值趨於平淡化。對於我這次的條件她雖然會鬧點彆扭，不過內心還是應該會立即作出決定的。畢竟這是一次整頓的機會，而且她沒有這個迷你八卦爐也生活不下去呀。

——《東方香霖堂》,〈霧雨的火爐・後篇〉

我還在自己家裡的時候發生過這麼件事情，**那傢伙罕見地來到我家，抱著堆碎鐵塊和父母爭吵著什麼**。年幼的我拼命地去偷聽，也最多只聽到些什麼「緋色金屬」或是「稀少的金屬」這樣的詞。自那以後我就特意地開始注意這些，從鐵器到廢舊的鐵棒，甚至都沒了原形的廢鐵塊，只要是金屬就什麼都收集來。結果當然是沒有任何意義啦，但我離開家之後到現在，**那時收集的那些廢鐵——雖然是垃圾，仍然留在我現在住著的屋子裡**。連家庭都可以拋棄的我，卻丟棄不了那些廢鐵，真是讓人驚訝到無奈耶。

——《東方香霖堂》,〈霧雨的火爐・前篇〉

邊想著這樣的事邊拜訪了霧雨家。**由於我與霧雨的主人最後見面已經過了十多年之久**，而且苦於和作為客人之外的村子裡的人見面，所以十分緊張。估計已經年邁了的主人家，是否還會認出我呢……村子裡的人隨著年齡的增加而成長並年老，少有這種理所當然的變化的我，怎樣都不能久留於村子裡。因為會給村裡的人們帶來不愉快以及恐怖感。

——《東方香霖堂》,〈奇跡之蟬〉

我們來理一下順序：

（1）魔理沙出生。（0 歲）

（2）霖之助離開霧雨家到魔法森林入口開店。（約 3 歲）

（3）霖之助和霧雨父母爭執緋色金屬&魔理沙開始收集金屬。（約 4 歲）

（4）魔理沙開始經常去香霖堂玩。（約 4 歲）

（5）魔理沙離開家人，霖之助給魔理沙八卦爐。（約 9 歲）

（6）魔理沙開始定居魔法森林。（9 歲半左右）

（7）第一回流星祈願會。（10～11 歲）

（8）魔理沙的八卦爐鏽跡斑斑，拜託霖之助修復升級。（約 13 歲）

（9）〈奇跡之蟬〉。（約 15 歲）

首先來處理一下魔理沙在《紅魔鄉》時期的年齡。在魔理沙記事時她應該是 4 到 5 歲，並假設那時霖之助已經開店了一年，以便讓魔理沙產生「在我剛剛記事的時候，那傢伙就已經在現在的那塊地方開店了」這樣的記憶。那麼十一年後到〈奇跡之蟬〉（2006 年 08 月 26 日）的時候，魔理沙大概 15、16 歲，而同年發布的《香霖堂》第 21 話〈妖怪所見的宇宙〉（2006 年 12 月 26 日）中，出現了如下一段文字[15]：

說是要看完一百個流星的兩個人，由於流星沒有流過的間隙稍久了一點，結果搞不清楚流星的個數，最後累了便睡著了。就這樣，第一回流星祈願會便閉幕了。

——自那以後四、五年的現在。

[15] 關於故事時間與現實時間是否同步的問題，ZUN 在 2018 年 5 月 20 號於北京大學的訪談中有明確提到：外界與我們的世界是同一個且時間同步的。

我注視著回憶的渾天儀。在那之後流星祈願會也成為了每年的例行公事，已經舉行過數回了。

回想起來，魔理沙開始使用關於星星的魔法，好像是從第一回流星祈願會起的。現在如果說到魔法的流星的話，那可是魔理沙最為得意的技能。而且，每年都會來詢問流星群的日期，貌似也會獨自觀測流星的樣子。

——《東方香霖堂》妖怪所見的宇宙（06 年 12 月 26 日）

而魔理沙早在紅魔鄉就使用了符卡：【魔符「Stardust Reverie」】（星塵幻想），這意味著《紅魔鄉》（2002 年 8 月 11 日）[16]的劇情發生在第一次流星祈願會之後，也就是大概魔理沙 10 歲之後。根據作品發行時間來推算，《紅魔鄉》劇情發生在魔理沙 11 歲左右，滿足魔理沙要會使用星之魔法的條件。〈奇跡之蟬〉時魔理沙 13 歲左右。

那麼這樣列順序的依據就是：

（2）根據霖之助至少開了十一年以上的店推算。

（3）根據霖之助在〈奇跡之蟬〉裡提到自己與霧雨宅主人已經十多年未見推算得知[17]。

（4）根據霖之助瞭解魔理沙的成長經歷、收藏癖好得知。

（5）根據「8」與銅生鏽時間得知。

---

[16] 若根據文文新聞紀年法，〈紅魔鄉〉的故事發生在 03 年。

[17] 關於香霖堂何時建立，還有一個無法處理的嚴重問題：《東方求聞口授》收錄的第 78 季（1963 年）神無月的《文文新聞》中，出現了自稱香霖堂店主的人，意味著早在 50 多年前就存在香霖堂。但這和霖之助自述衝突。

（6）推測魔理沙很快就決定要定居在魔法森林中。

（7）根據作品發佈時間減去 4 年或者 5 年推知。

（8）根據作品發佈時間推算。

（9）已經討論過。

看到這裡大家可能要問了，為什麼要費勁討論這些時間年齡問題？

這些僅僅是為了推算出魔理沙定居魔法森林的年齡，這和霧雨宅的建造時間有關。魔理沙在打算定居魔法森林時，住所是怎樣建造？一個成年人都要請三五個人才能建造房子，而魔理沙當時還只是一個十歲左右的孩子，就更別說規模更大的雙層的霧雨魔法店了。而人里的居民由於信息閉塞，應該不會建設歐美風格的建築，況且魔理沙應該也不會願意借助父親的力量去請人蓋房子。

那麼霧雨宅的來歷有兩種可能：

（1）霧雨魔法店是本來就存在於魔法森林的建築物。魔理沙入住後加以修繕，開店後命名為霧雨魔法店。

（2）霖之助念在舊情給魔理沙建造房子。

我個人偏向第一種，因為霖之助一個人也不具備建造歐式建築的能力，並且很難想像念舊情的霖之助會讓魔理沙一個人住在空氣條件惡劣的魔法森林深處；可能魔理沙定居後才告訴霖之助自己在魔法森林住了下來，並且原作中霖之助沒有絲毫提及自己建造霧雨魔法店的事情。

圖 43：《三月精》中的霧雨宅。

如果魔理沙離開家後立刻告訴霖之助自己要住在魔法森林的那個房子裡，霖之助勸阻無效的情況下，給予魔理沙在森林中生存的關鍵道具：八卦爐，也是說得通的。

那時收集的那些廢鐵——雖然是垃圾，**仍然留在我現在住著的屋子裡。**

——《東方香霖堂》〈霧雨的火爐・前篇〉

可能魔理沙早就知道這房子的存在，並把廢鐵藏在裡面。至於是誰建造的這個現在叫霧雨魔法店的建築，可能是魔理沙的魔法啟蒙老師，畢竟魔法森林裡不缺魔法使。但鑒於魔理沙從來不透露魔法森林的日常生活，只能先憑大家想像了。

關於霧雨宅的朝向，我想如果不是朝向南偏東，做到採光最大化的話，這個建築大概就完蛋了吧。

那麼接下來是愛麗絲的家。

小愛居住的地方應該在霧雨宅的西邊，而且可能存在於結界之中，在沙包們十分熟悉的《永夜抄》詠唱組 Bad Ending 結局中，愛麗絲沒有回到自己的家而是直接在魔理沙家過夜，說明返程途中先到達的是魔理沙家，搞累了就直接睡覺，沒有問題[18]。這也意味著霧雨宅比起愛麗絲家，更靠近迷途竹林，至於迷途竹林的位置，根據圖 2，可知在人里東南方向，而魔法森林主體在人里南部，故可推測霧雨宅在愛麗絲家的東邊。

魔理沙的家

結果，什麼也沒有解決就到了早上。
愛麗絲可能是太累了，很罕見的沒有回自己的家，
在魔理沙的家裡睡下了。

——《東方永夜抄》詠唱組 Bad Ending

[18] 編注：的確沒問題。

不過還有另一種情況，就是魔理沙的家在人里東邊的森林之中而愛麗絲則在人里南部的森林，但是魔理沙的家更靠近竹林。這樣考慮的好處就是，魔理沙和靈夢解決異變的出發點更加靠近了，也能夠解釋兩人解決異變路線的重合了[19]。

至於房屋周圍可能存在的結界，我只找到一些蛛絲馬跡，所以腦補成分過多，還**停留在猜想階段**。下面是腦洞過程。

魔理沙：總感覺
　　　　這裡蠻爽的

愛麗絲：像這樣的殺戮之夜真的好嗎？

魔理沙：很好的

愛麗絲：畢竟，你是個野生魔法使

魔理沙：比起**溫室**魔法使不是要好嗎？

——《東方妖妖夢》魔理沙線三面對話

熟悉《妖妖夢》的同好應該很清楚，《妖妖夢》三面一段亮瞎眼的開場（也可能是雪盲），疑似進入結界時的特效。對話中提到的「這裡」和「溫室」，是不是在暗示愛麗絲在此設下結界，或者改變了住所周圍的某

[19] 不過也可能是沒有線索，只好跟蹤靈夢，或者看靈夢行動再動作的情況，如《風神錄》。

些事情？

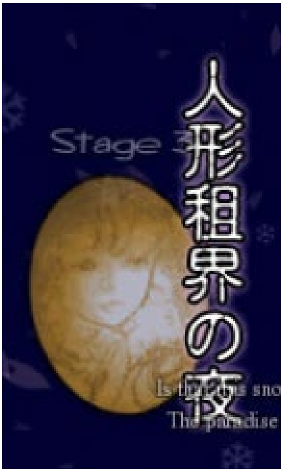


圖 44：妖妖夢三面標題「人偶租界之夜」。

不怎麼通順的英文引言：

“Is that it is snowing only this paradise?

The paradise was already Alice's playground.”

中譯：

「只有這個樂園中才飄落著雪花嗎？

這個樂園已成為愛麗絲的遊樂場。」

察「**租界**」一詞以及英文引言，不考慮揑他的情況，是不是暗示愛麗絲有那麼一片特殊的領地？

但是「愛麗絲家附近設有結界」這點，說到底也只是沒有文字直接描述的猜想，而且《妖妖夢》中魔愛戰鬥過的地方是不是愛麗絲居住的地方都難說。所以愛麗絲家周圍有結界的說法，權當是我的私設就好。

愛麗絲房屋的朝向應該和霧雨宅一致，若存在結界，可能會使建築周圍的環境比較宜居。而且能操縱大量人偶的愛麗絲蓋起房子應該很容易，沒有魔理沙那麼多的限制。

接下來是香霖堂。

根據小說內容，香霖堂位於魔法森林的入口處，出於經常去無緣塚的需要，森近霖之助很可能把店鋪設在南部森林的入口處。

從香霖堂的窗戶向外看去就能看到很多的櫻花，既然景色這麼地美妙，那麼就不用考慮還要特地跑去外面賞櫻花了，要賞花的話，呆在店裡看不就足夠了麼？我又不喜歡喧鬧的環境，而且要是和平時常見的那些人一起賞花的話我也高興不起來。一個人靜靜地在店裡看櫻花，沒有比這更優雅、哦不，是更幽雅的賞花了吧？要說得出門去賞花的人，那不是家住在森林裡邊，看不到太多好景色的那種悲哀的人，就是被妖怪櫻的魔力所操縱的「喜慶（冒傻氣）」的人之類的了。

——叮噹叮噹[20]

——《東方香霖堂•無色的櫻花》

窗戶外面，我看到櫻花的白色中混入了黑色的東西，正一點點地接近到這邊來。

然而不知為何，我卻並沒有覺得這黑色是不吉利的東西。

——《東方香霖堂•無色的櫻花》

這是霖之助罕見地通過窗戶看到魔理沙從櫻花樹下過來[21]，並且霖之助賞櫻時看不見來客，一般是坐等各色人物敲門的狀態。懷疑那個可

[20] 敲門聲響起前，胡思亂想中的霖之助沒有看到來客，說明可以看見櫻花的窗戶不對著正面。

[21] 這裡的魔理沙可能是從幻想鄉西部區域來拜訪的。

以看到櫻花的窗戶與門不在一個方向上。

圖 45：《東方深秘錄》中的香霖堂。

圖 46：《求聞史紀》版香霖堂。

結合圖 45、46 來看，香霖堂背靠魔法森林，夕陽時太陽位於左後方。商店部分的側面沒有窗戶，倉庫部分按照**土藏造**[22]的特點，不會設立通風窗以外的窗戶，當然，也不適合看書賞櫻花。由光影關係推知，香霖堂朝向東偏南方向，櫻花樹位於建築後面，如果黑白平時是從家拜訪正門。那麼黑白家則位於東南部的森林，和上文的一個猜想契合。

妖怪狸之森是出現在《深秘錄》的戰鬥背景。在《鈴奈庵》出現過疑似妖怪狸之森的場景，不過也可能和《非想天則》中的人偶之森一樣，只是指大森林中的一小片狸貓活躍的森林。根據口授中有記載二岩猯藏的主要活動場所是魔法森林，所以這個妖怪狸之森其實是魔法森林中的一小片森林。

圖 47：妖怪狸之森。

[22] 「土藏造」字面意義為夯土或是土角建築而成的倉庫，特點是厚重的土牆、小而少的通風窗（通常開在高處）。有些土藏會抹上白灰裝飾，或貼上方形灰磚防止雨水侵蝕（或稱「海鼠壁」），上圖香霖堂的倉庫部分就是這樣。

圖 48：每到夜裡，付喪神便會成群結隊的跑到圖 49 所示的被森林包圍的空地中，而這又和圖 47 中的空地對應。

圖 49：和圖 48 一起出自《鈴奈庵》第 5 話。

圖 48 中的月亮可能是在東方也可能是在西方，不過大門的樣式和人里東大門一致，所以應該是東方，也就是說，妖怪狸之森位於人里東部某處，並且應該是魔法森林的一部分。

迷途竹林

至此，幻想鄉還未點亮的大場景，只剩下竹林了。提到竹林自然是看《儚月抄》。不過在那之前，我們要大致知道竹林中有那些場景，其中永遠亭自不必說。

從人類村落處看，**妖怪之山的反方向有一片廣闊的竹林**，那就是迷途竹林。竹林中沒有什麼醒目的標誌，再加上竹子成長飛快，景色變動，的確很容易迷路。

竹林不但廣闊，而且地面有點傾斜，竹子斜斜地生長，令人失去平衡感。本來打算一直走也會在不覺間回到原處。

而且這裡也是妖怪喜歡聚集的地方，普通人是不該來的（×11 不過這裡的竹筍很美味）。

不過這裡也隱藏了許多事物。**首先是有一間叫永遠亭的幽靜的大屋。**屋子裡住著充滿了謎團的人類和兔子。

其他還有發現會發光的竹子的人，**小型雀屋**，六十年才會開一次的竹花林，竹子底下存在著的地下妖怪世界等（×12 雖說可信度很低，但

很難進行確認)。

不管怎樣，除了熟悉這片竹林的伐竹人以外，最好還是不要踏入。

——《東方求聞史紀》迷途竹林

住在竹林的真身不詳[23]的不死人

——《東方憑依華》官網角色介紹／藤原妹紅

竹林的狼人　今泉影狼

——《東方輝針城》設定文檔／今泉影狼

其中妹紅宅可考，而狼女宅的信息不足無法說明具體位置。小型雀屋疑似米斯蒂婭·蘿蕾拉的住所，不過沒發現有相關跡象證明這一點。

那麼先從**永遠亭**開始吧。

[23] 編注：原文「竹林に住む正体不明の不死人」，日文「正體不明」實不宜直接搬用到中文裡面，但「正體」翻成「真相」、「本體」、「原形」都不太對勁，「本相」也拗口，姑且先用「真身」，歡迎大家討論。

圖 50：《儚月抄》小說插圖。輝夜姬居住的房間。

根據發行日期和圖像來看，漫畫《儚月抄》的永遠亭建築形態是有意識地向《求聞史紀》看齊，圖 52 中的月亮出現在建築背後，同時永琳房間的圓形窗所對的也是月亮。

圖 51：《東方求聞史紀》永遠亭。

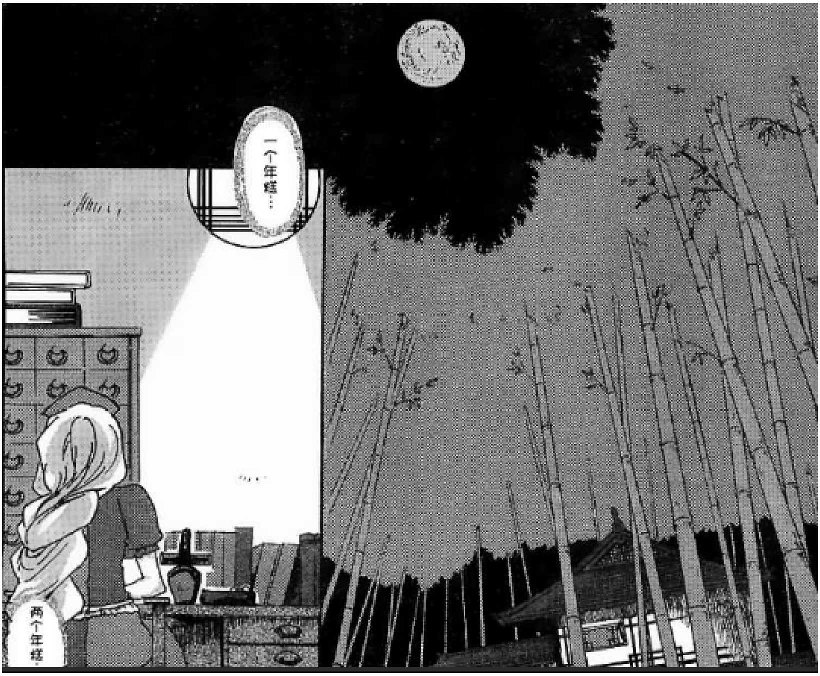


圖 52：漫畫《東方儚月抄》01 話。

圖 53：漫畫《東方儚月抄》19 話。

圖 54：《儚月抄》中的圓窗與月亮。

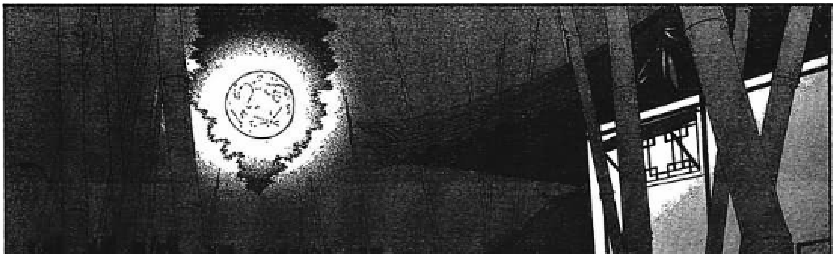


圖 55：《儚月抄》中的方窗與月亮。

注意圖 55 和圖 51 中，建築朝向我們的面與圖 52 一致，而圖 55 的時間和圖 53 一致，而賞月自然是要從月亮升起就開始，也就是圖 53 與圖 55 的月亮是掛在東邊的，這樣可以確定圖 54 中的圓形窗是朝向東方。

如此，圖 55 中的月亮位於東方，也就是說，圖 55 中的方形窗戶，和圖 51 中的永遠亭圍牆上的門，都是朝向北方的，而且此門的規格與

同規格等級建築的正門規格不符，應該是後門，這樣，永遠亭的後庭面向北方，也就是幻想鄉內部的方向，正門向南，就契合了坐北朝南的建築習慣。不過我想《永夜抄》以來使用最多的應該是這個後門了。

圖 56：《永夜抄》四面遭遇魔理沙時的背景。

因為三面時慧音老師給自機們指過路，而幽幽子似乎本來就知道目的地，所以自機們在永夜抄四面是朝著一個固定方向前進的，同時根據圖 56 可知也是朝著月亮的方向前進的，不考慮假月亮位置異常的可能，正常的四面的時間從淩晨 0:30 到 1:00，也就是月亮高高掛在天空南方的時候，這意味著自機找到永遠亭時已經向竹林南方前進了很久，這樣分析，永遠亭位於竹林南方深處。

然後是妹紅家。

我回到了隱藏於迷失竹林中的一間小小的家中。

歸途中，不由得再次想起幾年前和慧音之間的對話。妖怪山上的煙霧，隱藏著一個只有我知道的秘密。

最近天黑得很早，家裡已經有些看不清楚了。已經是雪花紛紛落下的季節，天氣也明顯寒冷了起來，可是我還沒有準備任何取暖的用具。

——《東方儚月抄・無盡之火》

——我因為寒冷而被凍醒了過來。房間中已經完全暗了下來。看來我剛剛小睡了一下的樣子。

昏暗的房間之中有月光照射進來。但是月光卻帶不來半點的溫暖。只會讓這已經冷透了的身體更加冰冷而已。

不過對於不老不死的我來說，這種不養生的生活方式正好。不養生

也罷。

——《東方儚月抄・無盡之火》

窗外細長的月亮浮於天空。我看到有道什麼光線在向著那月亮飛去。

看到那個我心中突然湧現出不詳的預感。

前幾天，吸血鬼那邊為火箭的完成歡呼雀躍，而那時的我也感受到了同樣的不安。

我甚至顧不上點燈便沖出了家門。

在我的頭上是細細的月牙還有一道細長的光線。

我的目的地是位於那竹林深處的，永遠亭。

——《東方儚月抄・無盡之火》

這三段文字都是妹紅的內心戲，時間上相差不多，容易看出妹紅凍醒時應該是剛剛入夜，月亮掛於東方，而妹紅看見火箭的軌跡時，永琳等人也在自家窗戶裡看見了，如下圖：

圖 57：《儚月抄》永琳房間朝東的窗戶。

已知發射火箭時月亮在東邊，結合妹紅衝出家門時的描述，妹紅能看見月亮，並朝著月亮的方向跑向東邊尋找永遠亭，也就是說，妹紅家就在永遠亭西邊的某個位置。而如果她沖出家門時沒有改變奔跑的方向，那麼妹紅宅的入口則是朝向東方的。

至於小型雀屋和影狼宅的位置，目前資料仍然不足，只能以後再說。

其他建築

還剩下命蓮寺、神靈廟、輝針城三個建築未探明位置。

靈夢提議，將船的外觀改裝成寶船，

作為遊覽船招攬客人的辦法。

出乎意料地，白蓮興致濃厚，一口就答應了靈夢的提議。

之前在幻想鄉流傳過一段時間的「飛空寶船」流言，

現在變成了事實。

——《東方星蓮船》／夢 A 結局

在天空飛行的船，降落到靠近村落的空地之後，

隨即改頭換面，變成了陳舊的穀倉。

然後穀倉經過一番改裝，成為了一座簡樸的寺院。

這間寺院名叫「命蓮寺」。

——《東方星蓮船》／夢 B 結局

兩種結局都宣告了命蓮寺的落成。如果說各種結局都是正史，我們也可以在時間上排個先後，如這裡就可以說是寶船開爽、開夠以後，落地變成了命蓮寺。

我是聖白蓮。在人類村落外的命蓮寺（×2 妖怪的修行僧比人類要來得多，這種寺廟只存在於幻想鄉。）擔任住持。

——《東方求聞口授》

佛教建築的習慣是坐北朝南，鮮有其他朝向，可以默認命蓮寺也是朝向南方。考慮到香火的緣故，不會背對人里，也就是不會在北方。但

具體位置還無法判斷。推測在人里東方的可能較大，因為身為修行妖怪的響子會在獸道開辦演唱會。

我得知在人類村落通往博麗神社的道路上，有妖怪在定期舉辦遊擊演唱會。從人類都已經入睡的深夜開始，熱鬧的演奏就算在人類村落也能聽到。

主辦著演唱會的是米斯蒂婭·蘿蕾拉小姐（夜雀）與幽谷響子小姐（山彥）的組合鳥獸伎樂。

——《東方求聞口授》／幽谷響子＆米斯蒂婭·蘿蕾拉（文文新聞）

神靈廟是修築在仙界的建築，不在幻想鄉內，所以也就沒必要考察地理位置了，雖然出入口在幻想鄉內的所在地或許也還值得一探；考察的白玉樓和舊都也是如此。

輝針城的位置可能在竹林上空附近，但沒法確定自機在《輝針城》四面雲海中前進了多遠，所以也只是猜想。不過，《東方深秘錄》中的圖像可以給我們一些關於朝向的信息。（參見次頁圖 58）

天守閣的正面是通過頂層屋頂的唐破風結構[24]來判斷的。夕陽位置在正面的正後方，所以天守閣也就朝向西方了[25]，但是由於不清楚輝針城翻轉時究竟朝何方向翻轉，也就無法確定原來的朝向了。

[24] 類似博麗神社正面，塞錢箱上面的弧形屋頂一類的房頂樣式，發展自唐抱廈建築，在日本大量用於宗教建築之中。

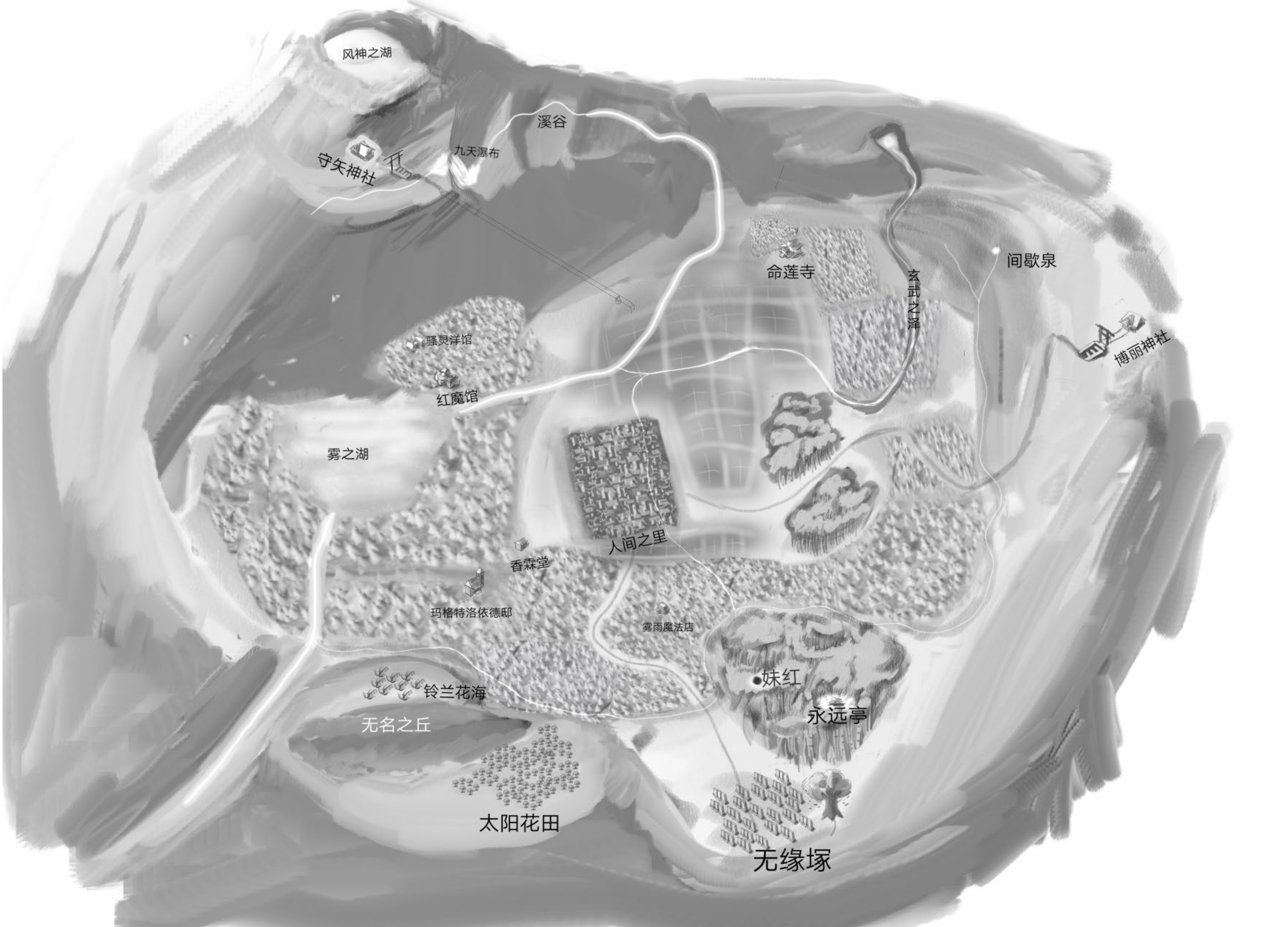
[25] 要是這東西會空中轉圈那就沒辦法了。

圖 58：《東方深秘錄》背景的輝針城，注意夕陽的位置是在背景中心。

幻想鄉的地理考察，目前大概就只能進行到這裡了，總之非常感謝能忍受住我糟糕的行文習慣並讀到這裡的各位。由於猜想的分量大於乾貨，要對本文抱有過高期望的讀者說聲抱歉了。

首先聲明一點就是本文中許多腦洞都是在考察與交流時產生的，這也意味著很多成果也是在不斷的交流探討中得出的，其中也出現了很多指出文章錯誤的同好，感謝有他們的指導，文章才能逐漸完備。所以本文實質上是我與眾多同好們的共同努力成果，也希望在發佈後能有更多同好參與討論提出意見，希望有一天我們能整出一篇真正具備指導功能的地形考據文章。

私設地圖見次頁，會與文章分析有一定出入，電子版也會發在《東方文化學刊》群檔和知乎專欄中。


风神之湖
守矢神社
九天瀑布
溪谷
命莲寺
间歇泉
玄武之泽
骚灵洋馆
红魔馆
博丽神社
雾之湖
人间之里
香霖堂
玛格特洛依德邸
雾雨魔法店
妹红
永远亭
铃兰花海
无名之丘
太阳花田
无缘塚

那麼下面是例行的廣告時間[26]：

來自櫻遊社的廣告：

由玖任專案總監，白矮星負責地形設計和建築指導，眾多實力強勁的同好們所共同開發的東方同人遊戲：《幻想鄉　伊始》正銳意製作中，希望各位同好能關注一下，在 Bilibili 博客與新浪微博搜索「櫻遊社」即可。

櫻遊社 QQ 交流群：50781618，想要來圍觀或者加入我們的同好，又或者是**想找我喝啤酒的**抓緊了。

來自 MC 東方幻想鄉的廣告：

大家還記得上期的那個 MCPE 東方幻想鄉嗎，現在已經完全轉型為 **PC 伺服器了**，所以改名為「MC 東方幻想鄉」，喜歡《我的世界》與東方的同好可以來一起玩哦，官方地圖部分開放喲。

QQ 群：204136142。一起來創造幻想鄉的歷史吧！

[26] 你問我為什麼是例行我也只能回答無可奉告。

信仰是為了虛幻之人

——《祈風》玩後感

夏虫 [1]

《祈風》是一款由台灣同人社團「Twilight～日月之境～」推出的，以守矢神社進入幻想鄉為背景的《東方》同人 AVG 電子小說，有著較快閱讀速度的玩家需要約 5 小時完成 TE 線劇情。在推出之前，他們還創作了一本 88 頁的漫畫《かぜのキセキ－少女眼中的原故鄉風景－》（風之奇跡－少女眼中的原故鄉風景－）作為《祈風》的前傳。從這一角度來說，這個社團對這款遊戲的製作可謂傾注了非常多的心血。

從遊戲名來看，《祈風》的名字首先是「祈禱」的「祈」，即「信仰」的儀式表徵；其次祈禱的對象，也就是「風」。遊戲內貫穿始終的，對風本身的描寫、對風神、風祝、天狗等等運用風的描寫已經非常細緻；「祈風」這個名字，像是祈求力量的旱苗在呼喚風，也像是人類對於超自然力量的仰望。

[1] 東方邊緣愛好者，圈地自萌寫手，蓬萊幻想工作室主催。喜歡研究基於一設所發散出的人物二設，熱衷遐想東方各個意象對現實生活的映射和昇華，目前正在主持《東方年代記》英文化工作，有興趣的小夥伴可以看看 http://houraiphantasm.touhou.moe/。另外諸君，我永遠喜歡上白澤慧音！

圖 1：《祈風》EP2 開場畫面。不得不說過了這麼多年，這張圖還是如此好看。早苗，這是我今天的信仰，請收下！

這款遊戲的劇情深度非凡，有很多值得探討的意象與劇情，如兩神一人所形成的各種對照：過去、現在與未來；是否能夠認清自我；如何面對其後的各種變故；冷硬固執與順勢而為究竟是好是壞、應當如何選擇。或者，我可以講述早苗與神奈子的種種相似與不同，諏訪子以「親自延續的血脈」為表徵對早苗的影響、遊戲作者對「改變」、「遺忘」、「學習」等等意象的看法；甚至僅從整個遊戲的劇情線出發去分析整個故事以及人物的性格等，畢竟這個遊戲的文字量也是非常之多。

當然，在玩這款遊戲的時候，我對這些一無所知。

當時我只是個《風神錄》勉強通 N 的菜鳥機師，對《風神錄》所涉

及到的非自機人物瞭解不多，所以當時也只是抱著「想嘗試一下這款被一個很喜歡文苗的結界廚強烈推薦的遊戲」這樣的心態打開了遊戲。然而在五個小時之後，我坐在電腦屏幕前看著 TE 結局的 CG，用顫抖的雙手（沒錯，當時是真的顫抖了）新建了一個文檔，開始記錄這款遊戲帶來的體驗和感觸——這，也就是接下來大段大段的文字的由來。

如果一定要給這樣的感覺起一個名字的話，那，大概就是對東風谷早苗獻上的信仰了吧。

一、 《祈風》遊戲背景

在《祈風》的世界裡，幻想鄉的神明們賴以維持存在的信仰自人類村落的人類處獲得。為求生存，神明們紛紛各顯神通，爭奪著信仰；人類村落的人類生產力並不發達，所以，為求得風調雨順、幸福平安，他們也紛紛信仰著幻想鄉的神明們。

然而在幻想鄉以外的現代諏訪，生產力大幅度提高的人類逐漸使未來可控，也因此逐漸不再信仰守矢。以這樣的情況為前提，贏下了諏訪大戰的八坂神奈子決定將神社遷往幻想鄉以獲取更多信仰，而洩矢諏訪子以及跟隨在她們身邊長大的東風谷早苗也隨她一同行動。

守矢勢力初來乍到便惹上了巨大的麻煩。她們選擇妖怪之山的一處絕景作為落腳地，卻沒想這一處選址嚴重挑釁了妖怪之山上最大的勢力：天狗。天狗們要求守矢神社立刻搬走，然而神奈子作為軍爭之神不同意讓步。在她看來，無論是她自己的尊嚴還是守矢的地位都會因為這

樣的讓步而折損，而且這樣的聲名傳出也不利於守矢獲取人類的信仰。

在鬼離開之後成為妖怪之山主宰的天狗們，把這樣的拒絕視為宣戰。

守矢二神儘管有著神力，卻也缺少信仰，實力有所折損；面對的敵人卻是已經在幻想鄉存在已久的天狗氏族。若勝，還好說；若敗，無論是何種意義上來說，守矢神社終將失去信仰。這一戰賭上的，可以說是守矢神社的存亡。

無論如何，守矢神社需要信仰；不僅需要信眾的信仰，也需要她東風谷早苗的信仰。

這，就是自幼便跟隨在兩位守矢神明身邊的東風谷早苗，當時所感受到的一切。

二、　信仰；有神論與無神論

可是早苗的信仰源自何處？早苗想要收集到的信仰又該從何而來？

若要探究信仰的起源，那大概是源於人與非人的界限，常識與非常識的區別。歸根到底，是「我」與「非我」,「我知」與「我信」的差異。

有些事情不是單憑一個人的能力，甚至單憑人類本身的能力，就可

以做到的。期許之事超出了「自我」的範圍、超出了「可掌控」的範圍，就變得虛妄。或許是因為不滿，或許是因為渴望，人們將這些強烈的感情訴諸自身以外的存在，或通過言語，或通過某些其他的宣洩途徑。然而有一天，有人驚訝地發現，他所期許之事，成了。

這究竟是強烈意念的力量，還是有誰聽見了這樣強烈的意念而施以援手？

問一個走投無路、最終跪倒在地，乞求任何人也好、什麼也好、誰來幫我一把那樣的人，他大概答不出所以然；問一個剛剛拜入某一神明某一宗教的人，他大概會一邊驚喜於事情的確成功，一邊將信將疑地說著大概是神祇顯靈；問一個早已虔心供奉他的神明數年甚至數十年的人，他大概會理所應當的說是他所信仰的神祇顯靈。

沒有人會相信這純粹是因為意志的力量。在所有人的認知中，有一件事是毋庸置疑的：一個人不會因為想要喝到水就不再口渴，也不會因為想要吃到東西而不再饑餓。也因這樣的認知，幾乎所有人都會認為，意念是最無用的事情之一。只是想想的話，不可能有任何期待之事發生。如果真的有人想著什麼、而這件事又發生了的話，一定是有另一個人聽見了他的願望，滿足了他的期待。所以，回答「這個世界上有神，我的祈禱他會回應」，幾乎是板上釘釘之事。隨著相信這樣事情的時間逐漸佔據信仰者的生命，他們對這件事本身的相信程度也會逐漸提高。最終，「事成」與「神存」兩件事不分彼此，他們對神的存在不再抱有疑惑。

這樣的人，便是信者。在《祈風》中，大多數生活在人類村落的人

類都是信者。

然而對於無神論者來說，同樣的因果聯繫，得出的卻是不同的結果。對於無神論者來說，一切皆是規律，一切皆是認知——不存在不可被認知之物，未知只是因為自己知識還不夠。

無神論者確定的，只有邏輯。借由邏輯和大量的嘗試，他們探尋著規律；一旦他們找到規律，他們便試圖運用規律；一旦規律可被運用，規律之力便像是被征服、被控制、被整合。他們，或說，人類，正是憑藉著這樣的學習與認知能力，一步步走到今天。

手中有了足以擊斃任何野獸的武器，便不再需要祈求在狩獵時得到關照；造出了能夠治癒疾病的藥物，便不再需要祈求神明賜予健康。「我」與「非我」的界限，正是在「力所不及」之時最為明顯。若一人之意志便可認識萬物、貫徹萬物，自我與外物的區別又能有多重要呢？對於無神論者來說，規律就是人類用以貫徹自己意志的工具。如若能夠發現所有的規律，那麼萬事萬物便都可在某個適當的規律之下為己所用。如此對比起來，與被構想的神也似乎沒有任何區別，不是嗎？

即使無法達到那樣的高度，只是堅持著自己的意志活在世上，完全憑藉自己的意志與承受能力度過此生，也總好過對自己的軟弱所造就的虛假頂禮膜拜、最終連自我拯救的機會都失去了要好。已經盡力去做的事情，即使失敗也無需羞愧，又何須再力竭之時哭求他人援手、改變自己的命運呢？

這樣的無神論者，在《祈風》中也有著一位代表：藤原妹紅。

同樣面對妖怪對人類村落 [2]發動襲擊的可能，大多數的人們向神明祈禱和平，而妹紅則組建了「紅色自警隊」以抵禦妖怪。

早苗第一次遇見她，正是村莊遇襲警報敲響的時候，守矢的神明們也立刻加入了保護人類的戰鬥；然而戰鬥結束之後，妹紅並未對守矢二神多一分好感。直到早苗來到人類村落、再次與妹紅談論起有關「神明」和「信仰」的話題之時，妹紅的嫌惡之情也未有一份減少。妹紅提到自己在黑暗中絕望掙扎的過去，提到自己遭受過的千百年的漫長折磨，而後說：

「我曾經多少次祈求神明，而神明從不曾回應。」

她同時談到了人類村落的其他人，那些多多少少有著信仰著幻想鄉神明的村民們。這些人在妹紅的眼中是可笑或說可悲的，因為無論他們對何事有著期許，無論他們相信何物，他們終究並非將自己的意志完全貫徹在一己之力中。明明力所不及，卻對此事抱有過分強的執念，因而失去自我，如同傀儡一樣依附在某個不存在的概念之下。這樣的事情，哪怕一刻，也是人類渺小而軟弱的證明。

而她，藤原妹紅，決定要將命運掌握在她的手中，即使最後的結局是毀滅，這仍舊只源於她自己的選擇。

——至少她是這樣認為的。

[2] 編注：即「人間之里」，根據避免混淆中日文漢字的原則和東方維基的通行做法，統一改作「人類村落」。

圖 2：無神論者妹紅。她話語中的怨恨和失望，多多少少透露過她曾經的無助。看向神明、祈求過卻毫無回應，那會是種被背叛的感覺嗎？又或者，其實那是她自尊心上遭受的重創吧。

三、　信仰神的原因

妹紅對「神」是如此的排斥與否定。然而「神」這樣的概念，真的不存在嗎？

至少在幻想鄉，不是的。這些神明甚至有許多都能具現成形，現身與人類交談，徵知人們的心意。出入於人類村落的妹紅即使再排斥所謂「神明」的概念，也無法對這些出現的神明形象視而不見。而這些神明似乎也的確回應了向她們獻上信仰的人類，她們在人類村落多年積累起

的信仰並非憑空得來。比如，努力讓人類每年都有豐收，而土地肥力也不至於耗盡，這就是秋姐妹對人類的承諾。相應的，人類奉上信仰，按照兩位神明所喜歡的方式行事，不能越雷池一步。

這樣的承諾並不具體到「增產多少」或是「來年足夠種多少作物」的程度。甚至，這個承諾本身也僅僅是「努力讓這些事情發生」而已。至於結果，神明並不保證。某種程度上這就像是一場豪賭。人類將自己的一部分自願奉獻，期待著神明因偶然的心情舒暢而賜下福澤。

人類村落的人們並非完全沒有嘗試過革新耕種的技術。然而這樣的革新嘗試最終因兩位神明的厭惡而沒有再繼續下去。似乎，連一點點所謂神罰都還未出現的時候，只是來自信徒們的疑惑與壓力，就將此事永遠停止了。畢竟，對於人類村落的耕作者來說，他們自出生開始就被教導著要信仰秋姐妹。他們看到自己的長輩如何謙恭地奉上祭品與信仰，看到自己的長輩如何小心翼翼的行事，看到自己的長輩忍受著烈日寒霜，以從長輩的長輩那裡傳下來的方式勞動著、收穫著。日積月累之中，人類短暫的生命已經難以容下其他想法。保持這樣的做法應該就能保持這樣的生活，這樣的話至少不會經常餓肚子。雖然辛苦，但如果能夠這樣平穩的活著，神是否真的存在、能夠回饋，又重要嗎？即使是虛假的，這樣做至少沒有壞處。

這，就是人類村落的耕作者的想法。若將時光回溯至諏訪大戰之時，諏訪子治下的人們也是如此。

妹紅正是對此不滿。若是把這些條條框框的拘束去掉，將人類想要提高農作水平的意願真正落實下來，生活未必還會如此艱苦。然而她或

許沒有意識到，自己因過於漫長的生命而不再重視的未知，對於人類村落的普通人類來說隱藏著多少威脅。她可以終日油鹽不進，但這些人類卻實打實的面臨著對顆粒無收的恐懼。只是一季斷糧，就會有多少人死去——而對於甚至可能渴望死去的妹紅來說，這樣的事情已經完全超出了她的考慮範圍。

在平凡到甚至已經不再存在意義的重複中，隱藏的正是人類對未知的恐懼。

但信仰並非只植根於恐懼之上。

在很多宗教中，神都會以各種各樣的方式保持自己的神秘性或說崇高性，並對人類不適當的好奇心施加懲罰。舉例來說，《聖經》中偷吃禁果的亞當夏娃被逐出伊甸園，從索多瑪城逃離的羅德之妻因回首而變成鹽柱。去觀察神明、理解神明是一種罪過。上面所說的恐懼，也有一部分體現在這些宗教的故事之中。

然而並不是每一個人都會因恐懼而向神明屈膝。還有一些人從恐懼的背後看到了不一樣的東西。

這些人比起那些因恐懼而向神明進貢的人類來說，更加專注於自己的力量，更多的精進自己的能力，直到無法再提高自己，才會想要尋求他人的幫助。比起只因為恐懼就盲目跟從的人類來說，他們更加看重神明真正的回饋。對他們而言，神更像是指引者而非劫掠者。他們並非不害怕未知中隱藏的威脅，卻相信他們可以憑藉著神明的恩澤，避開已經看到的風險。例如和風順雨就會減少乾旱的可能性，或是地力豐厚就會

讓耕作不至於事倍功半。若是神祇能夠以這樣的方式回饋人類、滿足人類期許，人類為何又不能奉上神祇所需之物，又有何理由不尊重敬畏這樣的神？

如果有著這樣的互惠互利，對方是神還是什麼並不重要。重要的在於人類所付出的是否值得。

於是，從那些跪伏在地上的人群中，有一些人抬起了頭，想要認真的看向自己正拜服的存在究竟是什麼樣子。而這些好奇者若能從旁人的驚怒中倖存的話，他們的人生中總會經歷一些「體現神明意志」的事情，比如風調雨順、作物豐收，或者是淒風苦雨、收成全無。

或許是巧合，或許不是；但在他們依稀窺見神明的影子、確認神明的確有所回應之後，他們便會安心下來，如其他人一樣奉上自己的信仰。即使神明有著不回應的時候，他們的反應也並不會是恐懼於未知的再次來臨，而是探究自己是否有著冒犯神明之舉。畢竟比起那些對自己所信奉之物一無所知的人類來說，他們已經看到了更多的東西。

——如果我獻上的信仰足夠多、足夠純正，神明一定會給我回報。因為這是我曾經體驗過的，這就是我相信的道理。

在《祈風》中，也有著一位名叫相澤的老婆婆。她自幼便出生在人類村落，隨著她信仰秋姐妹的長輩們向秋姐妹獻上供奉。經年累月，直到她已經快要幹不動農活了，她仍舊保持著自己的供奉。

「我的第二個遺憾，就是給神明的太多，而神明回饋的卻太少

吶。」面對早苗的疑問，相澤婆婆如是感歎。

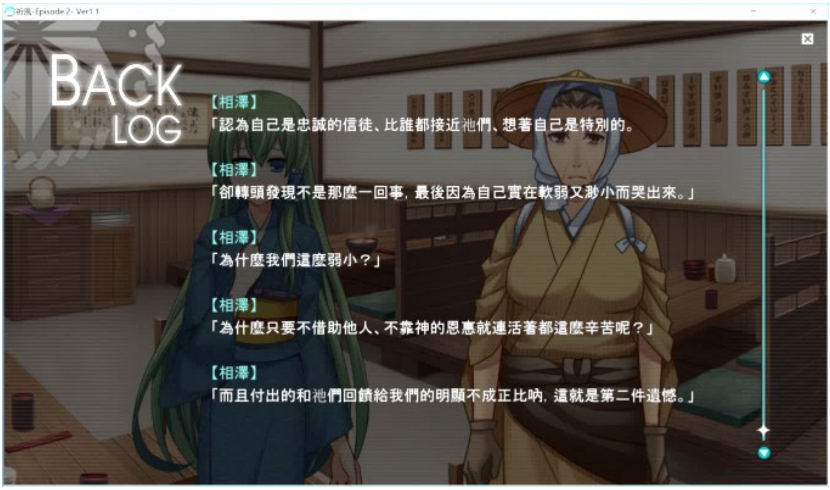


圖 3：敬神者相澤婆婆。相信自己是特別的、受到眷顧的，這樣的「獨特性」是否又是茫茫信眾的自我拯救？而向著虛幻之事訴說祈禱，是否又是一種軟弱的逃避呢？

但即使如此，她仍舊對秋姐妹供上自己的信仰。無論是否豐收，無論年景如何，一年如此，年年如此。這樣的遺憾並未改變她所相信的東西，這對她來說也正是信仰是否堅定的考驗吧？

然而神罰和神德本質上都是一種東西，只是因為受者的態度而被定義為不同的事物。大多數宗教都會將不信教的人稱為「異端」，許諾自己的信者甚至是鼓勵自己的信者以「神罰」的名義去攻擊這些所謂異端；然而切莫一廂情願的認為信者就會沐浴於神德之中：「信仰」總是

與「考驗」聯繫在一起的。而經歷考驗，就不可能一帆風順。

在很多宗教故事中，很多神明對信者同樣施以神罰。旁人總是訝異於神明的殘暴甚至喟嘆神明的愚蠢，畢竟任何人類統治者都會明白，來自屬下的信服是統治所必不可少的。然而只有信者才明白，這既是神威，又是考驗。說到底，究竟是神罰，還是神德，只能由觀者、受者去判斷。正因如此，在大多數宗教中，不如意之事會被作為神明對信者們信仰的考驗。能承受越多的痛苦，就有著越多的信仰，這就是考驗與信仰之間的邏輯。因為神明能夠看見的他們此刻的堅忍——正如神明能夠聽見他們內心的呼聲、予以他們想要的回報——所以這樣的忍耐是值得的。

所以有著這樣的一種信者：他遵循各條教義，貫徹他的神他的宗教賦予他的一切職責。他遇到苦苦思索、竭盡全力也無法完成之事時，也會尋求他的神明的幫助。論虔誠，他不會輸給任何其他人；論努力，他絕不會依賴神明賜福。只有在將自己逼至極限之後，他才敢向他的神明稟報。他甚至並非為了自己才向神明祈禱——他所害怕的，是自己的倒下令他的神明損失威嚴與信仰。你可以說他已經不再具有自我，他的一言一行只為了給神加上那微不足道的一分光榮；然而，你卻不得不承認，他是無人可比的虔誠信徒。

然而這樣的虔誠信徒，亦有做出冒犯之舉的時候：例如舊約中的《約伯記》。然而在故事的最後，約伯不再冒犯神，而他從叛逆複歸虔信的舉動也令神更加喜悅——神賜給他更多，便是證明。

有一個人名叫約伯，他完全正直，敬畏神，亦遠離惡事。然而神卻

先是奪走他的家產，又殺死他的親人，最終令他病痛纏身、奄奄一息。在每一個考驗到來之時，約伯仍舊虔誠的拜倒，稱讚他的神，認為這一切是神賜給他的，也自然應當由神收走。然而在最後一刻，約伯終於無法承受這樣多的痛苦，便詛咒自己的出生。

智者對他說：「神所懲治的人是有福的！所以你不可輕看全能者的管教。你若殷勤地尋求全能者，向他懇求，他必定為公義的你起來，使你興旺。」

約伯便說：「人在神面前怎能成為義呢？」

智者說：「多嘴多舌的人豈可稱為義呢？你考察就能測透神嗎？你豈能盡情測透全能者呢？」

約伯最終說：「我真要對全能者說話！我願與神理論。我願人得與神辯白，如同人與朋友辯白一樣；因為再過幾年，我必走那往而不返之路。」

於是，因約伯自以為義，智者便不再與他講話。周圍的人對他惱怒，他也不動搖。

而後，神的話語從風中飄來，問約伯：「你曾分開光明與黑暗嗎？你曾賦予給鷹隼高飛的能力嗎？你曾賜予過馬力氣嗎？」

約伯說：「我是卑賤的，又有什麼好回答你呢？」

神問他：「你豈可廢棄我所定的，以我有罪，來顯示你有義嗎？你可以令魚開口說話，令鳥兒收束翅膀嗎？」

約伯說：「我知你萬事都能做到，你的旨意不能阻攔，我無法理解這些奇妙的事情。但我厭惡自己，以前僅僅是風聞你，現在卻看到了你。因此我厭惡自己，在塵土中懊悔。」

神便對旁邊的智者說：「準備七隻公牛，七隻公羊，由我的僕人約伯為你們獻祭。我因悅納他，就不懲罰你們的愚妄。你們議論我，不如我的僕人約伯說的是。」

於是智者便依言而行。神就悅納約伯，使約伯從擄掠的苦境中轉回，並且賜予他的比從前的更加倍。

所有的宗教故事都是人類編纂而成的。這其中體現的人類的思維模式，也就非常耐人尋味了。

四、 早苗所經歷的一切

由上可知，對神明毫無期待的信者，是不存在的。

神之所以被人認識，正是因為人的期待超越了自己已知能力極限的緣故。即使不期待神給予信者何種豐厚的賞賜，僅僅是承受痛苦時希望神能夠看到、感覺到信者在痛苦之中的掙扎與篤信，也是對神明的一種期待。而這種期待，便是人與神關係的要害所在。它將兩者距離拉近，

也將兩者完全分離；它定義著「我」與「非我」、「我知」與「我信」；在一步步逐漸靠近信仰本身之後，信者所面對的最大考驗，也來自這種期待。

人究竟在向神期待什麼？

放到《祈風》裡，問題就可以變成，早苗所期待的究竟是什麼？早苗的信仰究竟是什麼？這便是本作通過守矢神社進駐幻想鄉的過程，以早苗的迷茫和探索，所展開的核心命題。

早苗身為風祝，信仰風神，舉手投足之間必然呼應風的力量；然而身為人類，早苗並不能控制風，能夠控制風的，是早苗身為風祝的靈力、是守矢二神因她現人神的身份所分給她的神力。人類與非人類之間的差距，正是這一點點「人無法做到之事」，也就是上文我所提及的「力不能及」之事。

早苗一開始並未領悟自己身為現人神的確切含義。她能夠意識到自己不是合格的風祝，卻並沒有意識到這種不合格的根源。她認為只要自己能夠變強，自己能夠替守矢二神解決一些問題、分擔一些責任，她就會越來越合格。然而身為風祝，力量並非首要。最重要的，是對自己神明的信仰。

「小時候能看到神明，不知不覺地就把她們當家人一樣看待了。」這是早苗被問及信仰從何而來的時候，所給出的第一個回答。由此可知，她從未審視過自己對守矢二神的看法，僅僅憑藉著自己的本心行事。與其他人類從長輩、從傳承中學會信仰神明不同，她對神明有著直

接的體驗。她越過了不信神、盲目信神與有條件的信神這樣三個階段，直接看見了神明本身。那種「我」與「非我」、「我知」與「我信」的距離感對她來說從來不存在，此時的她與其說是信仰守矢二神，不如說是知道守矢二神的存在，相信守矢二神的力量，本身卻如同旁觀者一般——她對兩位神明的感觸此刻僅限於「見過兩位神明的力量」,「聽見兩位神明日常的打鬧」,「調停二神之間的小矛盾」等等。

在進入幻想鄉之後，二神逐漸培養早苗的力量，這令早苗的誤解加深了：她更加認為自己只要擁有足夠的力量、能夠成為二神的助力，就是合格的風祝。在這裡，作者的態度有些耐人尋味，至少他並沒有明確的提及二神除了「讓早苗學會自保」以及「早苗遲早需要作為合格的風祝面對敵人」這兩個目的之外，還有沒有其他想法。在我看來，這也是人物塑造的一部分，或者也有可能是作者並未對二神的設定構思足夠深入的緣故。畢竟在《祈風》，或者說整個幻想鄉甚至是日本神話設定之中，神本就不是萬能的。神也會百密一疏，會犯錯誤。即使此刻兩位神明都忽略了早苗的誤解，也是可以理解的。只是作者在前文又反覆借二神尤其是諏訪子的言語，提及早苗這個「沒有人看管就剎不住車」的問題，看上去又像是有些呼應早苗此刻的單細胞 ，因此有些耐人尋味。

總之，早苗在剛進入幻想鄉的第一階段，僅就增強力量來說，達到了字面意義上的目的，卻也為之後的逞強受傷埋下了隱患。在第一章快要結束的時候，早苗與神奈子的交手階段，作者一方面交代了早苗的成長、早苗不是沒腦子、早苗還是很強的當然神奈子更是強到沒邊等等這樣的設定之後，轉手在另一方面昭示了早苗關於「變強」這件事的執念。作者設定守矢三人選擇 「能夠碰到神奈子大人」作為早苗的勝利

條件，不僅能夠很好的闡述「風」以及「逐風」、「祈風」這三個意象，也暗含了早苗對神奈子的嚮往：她想要成為配得上神奈子的風祝，她想要有能力和神奈子並肩作戰等等。她不僅僅是期待著自己能夠變得更強，能夠幫助自己的家人分憂（這更像是人類的部分），早苗更加期待的是她的神能夠真正地與她並肩，能夠看見她、認可她、信任她。

此處，早苗人類少女的身份與風祝的身份融合在了一起，正如之前所言，她從未想過自己對於二神的期待和憧憬到底是什麼。這份期待，正是人對神的期待。從此，一直被用來作為引子的「信仰」終於與全作的主線角色早苗有了交集。

之後，守矢神社經過一系列試探和調整，最終決定進駐妖怪之山。早苗在這裡完全體現了人類的一面：在未知的激動之後，她的情緒瞬間轉為恐懼。作者交代了一下秋姐妹、厄神、河童、天狗以及山神等等勢力，然後就開始著重闡述天狗社會，並以河童社會進行對比：前者等級森嚴，上命下從，無人違抗；後者則自由散漫，一盤散沙。對於某一件事的同感會將人們聯繫起來，這也是為什麼有著相同信仰的信者之間甚至會比家人還要親密——這，也就是有關信仰的另一個重要元素：統治力，或說凝聚力。天狗社會對領導者的感情與尊敬已經化作信仰一般的存在，這份信仰令天狗的統治有條不紊；而將所有的力量凝聚在一處的天狗，自然也比妖怪之山上任何其他勢力都要強大。

對比起來，守矢神社雖然也是由領導者（神奈子）決定進駐妖怪之山的，但諏訪子和早苗的同意更多的是一種信任，而非服從。若要與天狗對抗，從實力而言，守矢的力量看上去在天狗面前不堪一擊：光說兩

位神明倒還好，畢竟神奈子是軍神而諏訪子也曾統治國家；但她們所領導、指引的現人神東風谷早苗相比之下就遜色得多。早苗太過單純、單薄、單細胞，可以說是守矢神社的最大漏洞。且不說這個戰力本身的缺陷，兩位神與早苗朝夕相處的十幾年間早就如同作者所說，「人與神之間的界限已經變得淡薄，說像是家人一樣也不為過」；既然有牽掛就會有弱點，於是本作的反面角色（如果把守矢三人視作正面角色的話）射命丸文閃亮登場。文挑釁早苗，讓早苗明知自己會被打得一敗塗地也要和文進行彈幕戰；而最後的結局也絕非日本少年漫畫那樣的突然逆轉，而是早苗結結實實地被教訓了一頓。

早苗在彈幕戰中輸給射命丸文，不只是因為實力不濟——其原因是多方面的。射命丸文發送的表情包「你他媽的根本沒有信仰.jpg」讓早苗崩潰了，這是作者用了一大堆台詞去描寫的。从早苗的 Dead Ending 也可以看出，早苗根本就沒有能夠與強大妖怪相抗衡的實力，但她卻無論如何也克制不住自己的情緒——這也側面映射出神奈子的性格。諏訪子之前對神奈子所說的 「雖然有著我的血脈卻更像你、是你的風祝」也再一次與這個細節相呼應。順便要再說的話，從一設的角度，風祝是祭祀風的人，如若沒有足夠的力量被風戲耍嘲弄也是理所應當，身為擁有「操縱風程度的能力」的鴉天狗，嘴毒心冷的射命丸文同學自然不能放過這種好機會，畢竟吃一頓人類執念可是妖怪夢寐以求的大餐嘛。當然，劇情的推進也很重要，文文不發這個表情包，作者永遠都沒辦法認真討論到信仰的問題；而神奈子從故作冷淡到有點狠的處理方式，也是神改變的前兆：自古以來，人與神之間的關係都是人看向神、期待神，然而這一次神開始等待人類。

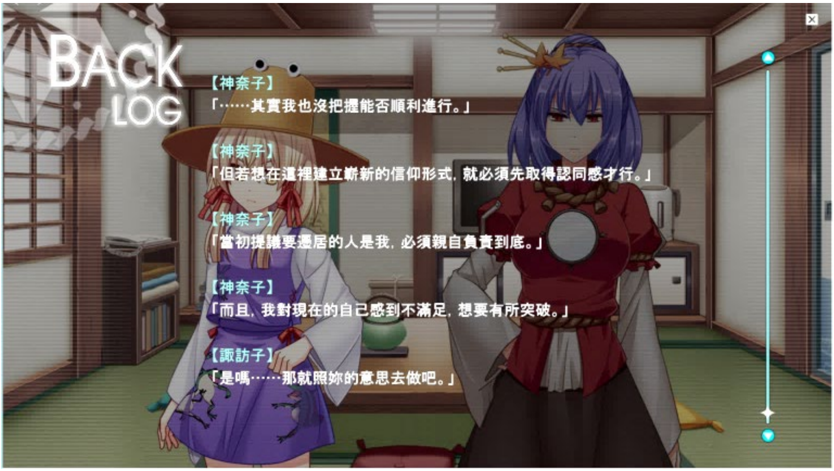


圖 4：坦承自己尚有不足的神奈子。即使計畫受挫，甚至早苗都因此負傷離開，神奈子也並沒有因為這樣的痛苦而產生疑惑，反而更加認真負責，並因此看到了正確的方向。同時，早苗也在人類村落積蓄著力量，準備重返她的信仰所在。這樣能夠一直向前走的守矢一家真好啊。

如果說邪教是無所不用其極的剝削信仰，神奈子曾經用於獲取信仰的方式相對好一點，但是也好不到哪裡去。她是軍爭、鍛造、冶金、狩獵之神——鋼加農這種形容還真是很貼切呢（笑）——其性格塑造也偏向剛硬古樸，說得好聽點是堅定，說的難聽就是冥頑不靈。作者所設定的諏訪大戰背景一直暗示著這位征伐之神所面臨的兩個選擇，一個象徵著固執與過去，一個象徵著改變和未來。從早苗墜機開始，神奈子那大概與她的現人神相同的神意也感覺到了不能再繼續固執下去：她要保護自己的風祝，要保護自己的神社，要對得起諏訪子和早苗的信任，要獲得妖怪的信仰，再之後，才是她的自尊。固執只會傷人自傷，高傲更是毫無用處。在一直代表著「改變」的諏訪子（儘管在《祈風》遊戲中，

諏訪子已經不再有太多的變化，正所謂唯一的不變就是變化這樣的程度）的提醒下，神奈子撿起了殺女仇人射命丸文的報紙，放下身段去山中與低級妖怪一起舉行宴會，甚至在聽到低級妖怪無心的冒犯時也能忍住脾氣，繼續開懷暢飲，等等。

以早苗這個人類作為引子，神開始變化。

再說主角早苗。早苗本已經品嘗了極為苦澀的失敗，但在這之後神奈子對她所說的話聽上去就是要將她從神社趕走。如果與上文所提到的約伯相比，早苗遭受到的考驗，可以說比起約伯更加沉重。之前已經說過，神對信徒的所作所為是神威還是神德，是賜福還是考驗，全在觀者受者一念之間。早苗雖然不明白自己當時究竟對兩位神、對守矢有著怎樣的感情又有多少信仰，但是她的感情是絕對堅定、豐富且真摯的（這一點可以從作者很多話語的細節中找到，就不一一提及了）。約伯所遭遇的不過是一連串的厄運和痛苦，在他見到神之後這一切疑惑憤怒都迎刃而解；早苗所遭遇的卻是她眼之所見的、每日朝夕相處的、自認為所信仰的神的質疑和否認，這比起彈幕戰失敗後的難過與自責要痛苦一萬倍都不止吧——不，她真的信仰這兩位神嗎？她真如射命丸文所說的那樣只是一個弱小的人類，整天跟在神後面搖尾乞憐、拖兩位神的後腿嘛？

從誠實的角度上說，早苗確實在與天狗的交戰中落敗，也確實沒有在捍衛守矢神社的過程中幫上任何忙；但是早苗的心意仍舊堅定，這一切最終沒有擊潰她。

曾經有一本書說過，一件重大的事情會成為打開心頭之鎖的鑰匙。

而對於早苗而言，在地上摔得七葷八素、從出生到現在關於信仰和神祇的認知被完全摔爛的這件事，就是這把鑰匙。而從此刻開始，諏訪子所評論過的早苗的那些優點便再次展現了出來；而當事者迷旁觀者清，能夠遠離事件中心、以一個較遠的姿態去審視一切，也是一個人看清一切的第一步。從早苗進入人類村落這個象徵著「普通平淡人類生活」的地方起，早苗重新開始體驗普通人的生活——然而這一次不像在諏訪，她不再有兩位神陪伴在旁。

這裡也就進入了《祈風》這款遊戲的最高潮部分。

失敗受傷的風祝如同被驅逐一樣的從戰鬥和危險中脫身，回到人間，從人類的角度去思考非人類的事情。這裡的平靜與守矢神社每天面對的危險有著強烈的對比，她即使想為守矢神社幫什麼忙，也被證明是毫無用處，反倒是身為人類更能夠做些成績出來。在人類村落，她能夠幫助慧音提高教學品質——這是價值感；能夠和妹紅在彈幕戰的練習中變得越發強大——這是成就感；能夠和阿求像是姐妹一樣的相處——這是親情。在守矢體驗的一切和沒能體驗的一切，在人類村落似乎都能找到補償。正如早苗的自言自語，這種生活雖然平淡，可能有點枯燥，但也還不錯。

但人有的時候是很奇怪的。

一般來說，一個人評價事物總會有個標準，好在哪裡、壞在那裡。比如在人類村落的生活，早苗就可以很容易地說出好壞。一個人評價不了某事，往往是因為不瞭解、不認識，所以才不敢妄下判斷；然而對於某些極為在意的事情，越是瞭解，反而越難以判斷。好壞是非彷彿混在

了一起，彼此界限越發模糊。

圖 5：人類村落中上演的溫馨日常。為什麼這裡的截圖沒有選早苗和阿求，和餐館老闆，和人類小男孩，或是和慧音的交談呢？那是因為在我心中竹林組天下第一！頂鍋蓋跑哈哈哈。

當一個人問自己「我喜歡這個東西什麼呢」的時候，他正是在審視自己的內心。這面可供自己審視內心的鏡子並不好找，而且即使找到了，自己眼之所見也未必就是自己心中所想。但在這之上，有多少人就是如此：他們明明看到了這件事的所有好與不好，卻依舊毅然決然地做了在旁人眼中看上去艱難困苦、弊大於利、甚至像是不歸路的選擇。

「我說不清楚，就是想這樣做。我知道如果我不這樣做，我會後悔終生。」

這就是這些人的說法。

大多數人將這樣的感受稱之為直覺、命運、判斷力；但對於早苗來說，那種感受應當也只應當稱之為信仰。

她在已經看到人類村落生活的好、感覺到自己內心想要背棄守矢的衝動之後，她做的事情是什麼呢？

瞭解人類村落，瞭解歷史，瞭解一切與幻想鄉有關之事，這是為了守矢；學習彈幕戰，學習神奈子和諏訪子的歷史，學習自己的夢境，這是為了守矢；勇敢的詢問自己的內心，不懼怕甚至承認自己有著動搖、有著想要離開守矢神社回到正常生活的想法，與其他人交流對信仰的看法並從中對照自己，這是為了守矢。無論再怎麼被人類村落的生活所吸引，早苗的心中始終對守矢有著牽掛。這份牽掛不僅僅是懷念自己度過的歲月，不僅僅因為她現人神的身份，不僅僅因為她與兩位神有著如同家人一般的親密。這是一種她自己也說不出原因的執念。

我想她從未忘記過自己風祝的身份，我想她也因為自己在自知事起就擁有的「信仰」與這種身為人類對於人類生活的嚮往之間掙扎徘徊而感到十分痛苦。她克服了這種痛苦，繼續認真思考，誠實面對自己的內心。這是她在人類村落所經受的第一個考驗，她通過了。

做出選擇並不能停止這些痛苦，但至少她會再次向前走去。她克服了這種誘惑，不再如同之前一樣急於求成，一口氣不踩剎車的撞牆。這是她在人類村落經受的第二個考驗，她通過了。

人類村落的居民，認識她的，大都知道她身為神奈子的風祝。然而她作為本該最瞭解「信仰」為何物的人卻冒著被質疑被嘲笑的風險詢問

每一個她熟悉的人「信仰」是什麼。這是她在人類村落經受的第三個考驗，她通過了。

這是她的神給她的考驗嗎？也許，卻又未見得。她的神不是完美的，她也不是完美的。這一切的際遇與其說是由於她的信仰，不如說是由於她自己。即使她有著諏訪子的血脈又擁有神奈子的能力，她終究是東風谷早苗，是個人類，是該與那兩位神攜手並進的現人神。這些考驗，的確考驗著她對兩位神的信仰，但事實上也同樣考驗著她對自己的信仰——我是守矢的一份子嗎？我能成為守矢的一份子嗎？我該成為守矢的一份子嗎？

最後她總結出來了。答案是肯定的。

對神奈子也好，諏訪子也好，對守矢也好，東風谷早苗有著所謂「真正的」信仰。或許是因為理由太多，反而顯得沒有理由。但無論如何，理由已經不重要了。因為在這一刻，人類東風谷早苗開始信仰現人神東風谷早苗。她認清了自己的內心，至少已經認識到了足夠的程度。在這一刻，她與兩位神明的距離重新拉近又再次分割：親人、夥伴、風祝，以及更重要的全新角色——同一神社下的第三位神明。在完全理順了自己的念頭之後，早苗精神上的那個瑕疵就此消失。儘管經過妹紅訓練的她，在力量強度上只是從一隻小弱雞变成了不那麼弱的小弱雞，然而真正的成長是她對於信仰的重新確認，在精神上她已經變得圓滿，或說不再有那樣重大的缺憾。

她再次從人類村落告別，但這次比起她從諏訪的離別，儀式感淡了很多。這是因為，在真正聽從自己的心意之後，一切痛苦都不再是痛

苦，只是歡樂與更多歡樂的選擇而已。她來到約定的地點，以風祝的身份迎接她的神的到來。而迎接改變了的她的是同樣改變了的神奈子。三問三答之後，雙方已經徹底明白彼此的心意，神誠心接納了她歸來的風祝，而歸來的風祝也不再有任何雜念。到了這裡，正如作者借神奈子之口所說的那樣，即使這次守矢神社必須狼狽地從妖怪之山的山頂離開，也已經是非常不錯的經歷了。

圖 6：相互陪伴的雙神。神奈子喝著酒，反思著自己決定來到幻想鄉的決定及採取的行動；諏訪子坐在神奈子背後，支撐著神奈子，憑藉著自己對亦敵亦友的神奈子的瞭解，用點到為止的話語為她解開心結。

她們都是不完美的，而這樣的進步和改變，比起有些虛無縹緲的「信仰與被信仰」來說，更為具體直接。作者借旁白說出了一個道理：即使是神，也有著各種各樣的情感的，因為她們正是人類意願的投射。正所謂「貓的神明一定是貓」，這也正是守矢二神所選擇的道路——神

奈子這樣主司軍爭之神試著與其他存在親近，而諏訪子這位作祟神也正是從偶爾聽從人類的意願開始進行改變的。對於包容性極強的大地之神來說，變得更加柔和、更加豐富的兩位風神，肯定比那些她已經不太在意的信仰更如她所願。從這個角度上來說，早苗也真正的成為了兩位神所期待的現人神，真正的被兩位神所接納。

五、　向東風谷早苗獻上信仰

為什麼我最終會用「信仰是為了虛幻之人」作為本篇玩後感的標題？

當然，答案之一是很簡單的：這是早苗的主題曲嘛。

但是在我玩《風神錄》之前，我就單純因為這首曲子喜歡上了早苗。我自己胡扯也好，還是真的有人和我相呼應也好，我是從這首歌中感受到了早苗人物形象的存在。

開場四聲敲擊聲太過驚豔。曲調開始之時，這個人物有行動力、帶著些緊迫感，施展出仿佛巨浪一樣的力量，就像是要壓過來似的，看上去卻又不是完全無法反抗，有著一種矛盾感，這是一開始的感受；而後曲調一轉變得稍稍柔和卻又更加昂揚，仿佛看到這個人物內心的自律與責任感，甚至有些悲壯；之後曲調複歸開場，就仿佛那些疑惑被解開。那段鋼琴獨奏正如洶湧波濤終於平靜，而後因為被風吹動一樣再次蓬勃而起。這一次巨浪再次撲面而來，那種矛盾感卻消失了，或說至少不再能感受到了——同時，那種緊迫感也消失了。那只是單純襲來的、有著

力量卻又美麗無比的浪頭，它只是出現了，就是這樣。

本刊第六期討論過「信仰是為了虛幻之人」這個題目，認為這個名字所表達的意境是：信仰是為了這樣的人類而生發的。在此引用：「因為世事無常、命運多舛，人們需要精神支柱，信仰就是為此而存在。但它的意境並不只是這樣。須知『儚き』是形容詞，『儚き人間』指人類，猶言人類都像是在作夢，是那樣迷糊、蒙昧、飄忽不定，一下子就消逝換代；但又深沉、瑰麗、含蘊無限，傳遞著無數記憶與情感。[3]」

誠然，從一個最宏觀、最游離的，幾乎是欣賞的角度去品鑒「信仰」這一主題的話，自可以感受到「信仰」是人類精神的集合，是人類脫離現實性、超越現實性的絕佳具現；然而，當我將視角集中於塵世中的矛盾，將自己代入一位在塵世漂泊的普通人之時，上述解題就顯得太過浪漫。《祈風》中的信仰，是無奈、愚昧甚至是殘酷的，但卻真實。只有認可了這些信仰的表象之後，才能夠更進一步地探究「信仰」的本來面目。

幻想鄉是一個「虛幻」之所在。守矢神社為了得到信仰这种稀缺的、为了维持神的生命所必须之物、不至於徹底消逝而有些不得已地選擇由現世前往幻想鄉，這正是由「實際」變為「虛幻」的過程。而為守矢神社奉上的信仰，自然也就是「為了虛幻之人」。這樣破題，是所有對風神錄、對幻想鄉設定有瞭解的人都能想到的，也是最容易接受的一種。

[3] 胡又天：〈序曲：祈望〉，《東方文化學刊》第六期，頁 6。

然而我們只能對虛幻的人奉上信仰嗎？在歷史上，對領袖的崇拜反復出現，直到今天仍是如此。「射人先射馬，擒賊先擒王」，這種軍事手段能夠達到效果，不僅僅是因為一個好的領袖可以很好地整合資源、物盡其用，令戰爭朝著對己方有利的方向發展；刺殺領袖總有著心理戰的意味，而大多數人也往往會將自己認同的領袖的死亡，視作自己所認同之物的死亡。無論是戰場還是普通生活，人們的認知往往都是如此。如果這樣說的話，人類自然也會對各種現實中確實存在的人和事奉上信仰。

問題在於，他們在信仰的，究竟是這些確實存在的人和事本身，還是他們的情感於這些客觀存在之上的投射？用「追星」作為例子來解釋是再好不過的了。當一個人把自己的「所欲」，或說認同感，投射在一個客體之上時，他們所看到的一般來說並不是這個客體的本身，而是他們想要得到的東西。我想這樣的事情大家往往也都有所感受，就不再多說。可以說，他們越是「虔誠」，越是用付出一切的方式來換的他們眼中的美好世界，就越是顯得他們自己不切實際。這樣的時候，這些所謂的「信仰」，正來自於不切實際的人。那麼，信仰是為了那些不切實際的人存在的，這樣的破題，也可以說得過去了。

在信者到信仰再到被信仰者的映射過程中，首尾都有可能是「虛幻」的。那麼，信仰本身是否也可能就是虛幻的呢？

當然有可能。有神論與無神論的爭論早在文藝復興之時就開始了。對於無神論者來說，那個「能夠幫助保佑祈禱者」的東西是完全不存在的。一個事情如果沒有任何因果關係可供參考、甚至本身就不具備存在

條件的時候，為這件事所做的任何一切付出都是毫無意義的。無神論者若真有所謂「信仰」——當然，他們不會這樣稱呼自己的認知——他們所信仰的也是他們所看到的、使用的、經過各種各樣方法證明的確有著因果關係的手段，他們將其稱之為「規律」。

有神論者有著很多反駁手段。他們會以人類無法理解之事論證世界上存在著一種「比我們知道更多、力量更大」的事物，或者使用其他與已知規律相衝突卻又的確存在的例子（個例和大量案例都有）來證明無神論者的邏輯錯誤。對於有神論者，信仰當然是真的，而且必須得是真的。各種各樣的宗教教義都無一例外的要求信徒虔誠，或者不如說不這樣要求的宗教早就在歷史中逐漸消亡。而對於無神論者來說，一切都是假的，毫無疑問，所以信仰是否本身就是虛幻的，這樣的問題就可以轉化為「神是否存在」。

對這個問題的爭論正如上文所言持續到了現在。無神論者將不符合規律的事情稱之為「個例」、「意外」，將無法理解之事歸結於人類的認知能力仍舊需要提高；而有神論者則將一切規律歸結為那個「全知全能之事物」的決定，將那些「意外」和「個例」歸結為那個「全知全能之事物」顯示自己存在、自己能力的一種方式。所以在雙方都認為自己邏輯自洽的情況下，雙方誰都無法說服誰也是很正常的了。

但是退一步講，「神是否存在」這樣的問題，重要嗎？

事實上，無論是有神論者還是無神論者，他們都是人類。他們學會認知的方式、他們所經歷的心理發育過程，可以說至少是非常相似的。這些是他們思考問題的根基，是他們爭論的基礎。他們最終會使用邏

輯，使用歸納與發散，使用自己的雙眼去觀察、使用自己的大腦去思考。無論是有神論者還是無神論者，他們的極限就在這裡：人類的極限就在這裡。

既然身為人類，就不可能不是人類。這樣的事情說起來像是繞口令，但是其實只是一個很簡單的道理。一個字母不可能既是 A 又是 B，一滴水不可能既重 1 克又重 2 克，這是由人類為它們下達的定義所決定的。認知的起點首先是區分，這是人類永遠無法突破的瓶頸。無神論者最喜歡用的一個為難有神論者的悖論就是：「你說神全知全能，那麼神能否創造一塊兒他自己舉不起來的石頭？」可是，如果這個有神論者堅持這世界上有神，雖然神並不全知全能，那又怎麼辦呢？

所以問題在我看來，逐漸化為：「什麼是神？」

或者更進一步——「信仰是什麼？它指向的又是什麼？」

在我看來即使是最虔誠的信徒，他對神的虔信也不過是他身為人類立足於世的工具而已。他自稱是神給了他啟發也好還是什麼也好，唯一可以確認的事實是他想到了這樣的事情。無論他自稱奉神的名義也好、得到神的恩澤也好，最終將這一切認識到、講出來、做出來的，還是他自己。一場在撒哈拉沙漠最中心形成又消散的沙塵暴，除了地質學家和氣象學家以外，大概不會有其他人關心。我想大概也只有這些關心的人之中的信徒，才會考慮這是不是神跡。人們關於宗教，爭論最多的還是「信這個宗教有沒有用」的問題，儘管大家表面上的論點通常不會這麼功利。

所謂宗教中總是鼓吹的那種對主神的「忘我」虔誠，我從來保持敬意，也從來不覺得有多少人能夠做到那樣的程度。我認為，無論任何宗教，只要是將一個神獨立出來、將它擺在那個全知全能的位置上的時候，就是將此物與人的概念分離開了。對於有著認知邏輯極限的人類來說，那就是一個和其他人類不可理解之物樣的存在了。人類對它的恐懼和敬意，就與人類對其他不可理解之物的恐懼和敬意是相同的。理解是人類認知所劃開的境界，是人類行為導向之中的鴻溝。那種「忘記自我」的虔誠，如果從另一個角度來看，其實也就是「我」與「非我」之間的界限不復存在——而這如我剛才所說，因為人類的認知邏輯，幾乎是不可能的。

除非一個人所信仰的，其實是他自身。

也就是早苗所選擇的「現人神」的道路。

回到一開始我的觀點。人類，無論有神論者還是無神論者，他們都受制於自己的認知邏輯。這種認知邏輯給了人類兩種極為強大的影響：第一，單純的思想是沒有用的；第二，我被這個世界支配，而非相反。

這種認知邏輯是怎麼發展出來的呢？

人類嬰兒是哺乳動物嬰兒中最弱小、最不適應自然生存法則的一種。大部分哺乳動物的幼崽剛剛出生即可跑動，再不濟，幾天之後就能達到一定的成熟。人類則不然，嬰兒剛剛出生的時候他唯一能做的就是哭泣——食物、飲水、溫度、排泄物、擁抱、情感上的回應，除此之外他什麼都做不了。即使他在成長生理心理都保持著相當程度的健康，當

他第一次需求未被滿足，當他發現他的哭喊不總是能得到回應，當他發現他伸出手來並不能夠到想要的東西，當他發現他的意願被其他人強制改變甚至是忽略掉……他第一次並且會逐漸發現，自己並不是想做什麼就能做到什麼的；甚至，他所想的、所表達的可能都沒有任何回應。

——我的感受是我的，而其他的都不是。其他的是其他的，而我是我。

根據現有研究表明，人類的自我意識大約會在兩歲左右出現。在這之後，人類會逐漸認識到自己的力量，自己能夠做到的事情會隨著自身的發展而越來越多。然而在這之前，還不到半歲的時候，當他用盡一切能力也無法做到什麼事情的時候，即使他還不明白「區分感」和「無力感」是什麼意思，但他卻已經實實在在地體驗著這種感覺，並且這種區分感和無力感會貫穿他生命的始終。

所以，神是什麼？

神在我看來，就是一切自己力不能及之事。關於力不能及，古今中外太多名句，我此刻只用一句：「謀事在人，成事在天。」神正是由人所認知到的「非我」、「我不知」、「我做不到」之事所構成的概念。它的存在就是人本身的存在。

在《祈風》裡關於早苗之夢的描寫中，神奈子迎回諏訪子之後，問起新出任的巫女：「我不怪罪你的妄言，有什麼問題就問吧。」

新巫女的回答，令兩個神都大吃一驚：「請問您打算如何治理這

裡？」

那還是神統治人、人敬畏神的時代。人和神之間涇渭分明，而人是被統治的一方。即使是後來已經相當溫和的諏訪子，也在很長一段時間內以自己作祟之能殘害人類、逼迫人類臣服；更別說本身就專於征伐的神奈子了。而此刻身為人類、身為最該對神保持敬畏信仰的巫女，卻問出如此僭越的問題，兩位神又怎會不吃驚呢？

然而，在吃驚之後，神奈子卻哈哈大笑起來。

不是因為嘲諷，更非怒極反笑。神奈子之所以笑，肯定有著欣賞人類的勇氣、稱讚人類的深刻的意思。但在我看來，神奈子會發自內心的開心，不只是因為她得到了這名優秀人類的信仰而已。由神奈子後面的話可知，神奈子是希望這個人類加入她們的。

也就是現人神之路。

神看似是統治人的存在，但其實受制於人，這是貫穿東方甚至貫穿日本神文化的思路。神的力量甚至神的本身就是人類信念的結合：神因為人的信仰，所以才存在；卻又因為人的信仰，與人類分離。要如何才能取得人的信仰、繼續存在，卻又不與人類涇渭分明呢？

那就讓人成為神吧。讓人和神之間的界限不再存在，人既是神，神也是人。在這之前，人類的信仰始終指向未知的對象。然而信仰信仰，首先要信，才有敬仰的可能。人如何能夠相信自己不瞭解的事情？就算能夠盲信，也經不住任何考驗。歸根到底，這種對未知的信仰，是虛妄

的。「非我」、「未知」的事情，根本就沒有被信仰的可能。

只有當人類不再畏懼，只有當人類真正看到了神、接觸到了神、明白了神的一切，人類才可能真正交付信任，並因為神值得敬仰之處發自內心的付出尊敬。值得尊敬之事皆值得信仰。這，就是全遊戲沒有真正說出過的、卻是我借這個遊戲看到的，製作者或許想要道明之事。

而東風谷早苗，經歷了多種多樣的考驗，一次又一次努力拓寬自己的眼界、提高自己的能力，這樣的努力，當然值得尊敬。在力量上，她有著守矢二神給予的神力亦有著自己不屈不撓所增進的實力，她是一步步靠著自己的努力走到守矢二神身邊的；在精神上，她不再對自己所信之事一無所知，她不再懼怕她的神明會離她而去，她不再懼怕自己弱小會令她的神明蒙羞。

她無比清楚地知道她的兩位神明值得她尊敬，所以她信仰兩位神明。這，就是相澤婆婆問她的問題的最終答案。

——如果神奈子大人變成了亂殺無辜的神，你還會信仰她嗎？

早苗那個時候是猶豫的。

她不是狂信徒，她沒有回答「是」；她想更多的瞭解她的神明，她沒有回答「否」。

在那一刻，她或許自己還沒有意識到她已經對「自己是否對二位神明有著信仰」這個問題有了解決方案。但之後她的行動，因為她孜孜不

倦、從未放棄的努力所喚醒的行動，令她真正解開了這個問題。

她如此相信著她的行動，以及她的行動所帶來的一切認知；她是如此相信她所看到的真實，她是如此相信她的神明值得她的尊敬，她是如此相信她自己的尊敬有著足夠分量⋯⋯

所有的相信，所有的尊敬，不僅應該給兩位神明，更該給她自己。

阿求在遊戲中說：「那我就做東風谷早苗的第一個信徒好了！」

但其實早苗才是她自己的第一名信徒。是她對自己認知和信仰的執著讓她成為真正的現人神。

早苗性格中最大的特點就是諏訪子所說的那種「沒有剎車、稍微不看好就會一頭撞在牆上」的固執。這也是她變化中最出彩的地方。她在受傷進入人類村落之前所做的一切，都體現著她這種與神奈子如出一轍的固執，來源於恐懼的固執。神奈子脆弱的自尊心也好，早苗對「無法追上腳步所以被拋棄」的猜測也好，其實都是對未知的恐懼：她們並不瞭解與她們相處的人究竟是什麼樣的。

所以，在神奈子認識到他人並不會因她放下姿態就輕視她之後，神奈子改變了；在早苗好好理解了她的兩位神明究竟是什麼樣的存在之後，早苗也改變了。兩隻手交握的時候，正是早苗真正身為現人神、與守矢二神並肩的時候。那一刻的神奈子不再被「過去」局限，那一刻的早苗不再因「未來」而擔憂。她們回到神社，而代表著「活在當下」的諏訪子正迎接著她們。三位神明自此融合統一，成為真正的守矢一家。

圖 7：早苗向諏訪子表達自己內心的恐懼。不過如果在你玩遊戲的時候看到了這句話的話，很快你就需要重玩一遍了……

而我作為玩遊戲的人，作為見證早苗一步步解決各種各樣的困難、變得強大、變得自如的人，又怎能不對這樣的早苗奉上我的信仰？即使她輸給天狗兩次，即使她仍舊是個弱小的人類，她也並非因此就不值得我的尊敬。我尊敬的，是她那顆為了探尋而永不停息的心。

編按：11 月 9 日，《祈風》主創日津樹伶在微博上發出消息，謂《祈風》預計於 2019 年春上架 Steam 平台。我之前也有買《祈風》EP2 實體版，玩完後送給了宮酒姬；又在某此展會補買了 EP1，可是連同袋子不見了，沒拿回家。而今實體版已盡皆完售，便待明年補數位版了。有興趣的同好可關注微博 http://www.weibo.com/flkktsks，或者台灣的買動漫網店：https://www.myacg.com.tw/goods_detail.php?gid=697703。

也在此謹祝《祈風》再次成功！

紅魔源流考

陳征洋 [1]

前言：彈幕射擊遊戲的歷史轉向

將彈幕黎明期的彈幕一樣的本來的存在意義，在 21 世紀依然得到昇華的話，就要做成這樣吧，我抱著這樣的念頭，創作了這遊戲。正因如此，所以我強調這是「21 世紀的 20 世紀延長型」。希望你們不要誤會，我並不是對 90 年代後半期的遊戲感到懷舊，然後說道「果然那時的 STG 最棒啊」，然後創作了那時候的遊戲。(^^與其那麼說，我還不如買基板)。我也就不會特意創作了。……

對於那些認為 STG 如果沒有嶄新的系統，沒有超華麗的畫面，沒有爽快感，沒有萌角色，沒有語音就不行的人（有那樣的人嗎(^^;？），市場販賣的或者其他 STG 要更好點，所以這個遊戲可能就不合適了吧（喂）。

——《東方紅魔鄉》附帶文檔

[1] 研究生院開學了，現在長期和導師做工匠文化研究。短期則和學長合作研究蘇式家具。前者為國家課題，後者也是省級課題，壓力山大，但正因為有壓力，每天學得很踏實。前者屬群體研究，後者屬物質文化，二者都和人類學沾邊，也算滿足了筆者小小的學術夢想（笑）。能獲得如此珍貴的機會，也多虧了在學刊寫作的經驗，雖說都是一些稚嫩的研究，但能以誠感人，並結識東方社群內外知己，可謂是這幾年中最開心的事情之一，特此感謝總編胡博士。

ZUN 製作《東方紅魔鄉》(2002)的初衷，是打算在新世紀延續、昇華卷軸彈幕射擊的遊戲傳統；從結果來看，他確實做到了這一點。如果用粉絲粘度、二次創作數量等指標來衡量的話，《紅魔鄉》恐怕是有史以來最卓越的彈幕射擊遊戲，它可說是彈幕射擊遊戲類型在新世紀的的轉折點。人們愛說《東方》一種現象，但我認為，「現象」一詞不甚合適，因為「現象」給人的感覺是爆紅的、短暫的、過去式的，今天的《東方》應該稱作一種「文化」，因為它是綿長的，傳承的，不斷湧現(emergence)出來的，而《紅魔鄉》正是《東方》文化的開端——在近二十年前的新世紀之初，沒有市場調查，沒有營銷推廣，《紅魔鄉》就是這樣以一年一度的線下零售的形式在「同人之鄉」東京臨海地區的國際展覽場問世。

論整體遊戲質量，業餘性質的《紅魔鄉》是怎麼也比不上稍後的商業同類作品《蟲姬》(2004)，然而《紅魔鄉》和以其為發端的新世紀《東方》系列，就是在如此簡陋的條件下，取得了讓今天所有遊戲人都會眼紅的成功——你似乎只要在附帶文檔中寫幾條設定，在遊戲中搭建一個大致的世界框架，甚至連故事都不用寫完整，就會有人自發過來為你的世界添磚加瓦，傳播你筆下的角色，推廣你的 IP，最終形成一個生機勃勃的同人或者說粉絲生態圈，這時候你只要躺著數錢就好了。

要說《紅魔鄉》對卷軸彈幕射擊類型的「昇華」，就在於遊戲的主角和 Boss，她們跳出了「駕駛艙」，現出真面目，有了獨特的名字、專享的配樂、豐富的個性和故事背景，與玩家的距離一下子拉近了起來，是的，卷軸射擊變得「角色主導」起來，角色與彈幕射擊類型的強烈的遊戲性交織在一起，讓人分不清究竟是彈幕在塑造角色，還是角色在塑

造彈幕，或者二者在遊戲中實現了「共同進化[2]」(co-evolution)。

圖 1：要說卷軸射擊遊戲中最早的巫女自機們，則不可不提到彩京的《戰國 ACE》(1993)，但是這位巫女那時候還尚未爬出飛機的駕駛艙。一年後的《Gunbird》(1994) 則出現了魔女自機，二者的首次同台登場則是 1996 年的《戰國 blade》(如上圖)。彩京的《戰國》系列從各種意義上都算是《東方》的老前輩，也很強調角色塑造，但與後來 ZUN 的稱號－符卡－配樂－附帶文檔－周邊讀物的立體化敘事系統比起來，便只能算小巫見大巫了。

[2] 湧現（emergence）與共同進化（coevolution）的概念，可參見 Kevin Kelly 的《Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, & the Economic World》

彈幕射擊遊戲，其「彈幕」的前綴強調子彈之多，顯然這是一種重視遊戲性的硬核體裁：一幣通關的緊張與暢快感是它的醍醐味，然而在當今這個講究輕快的移動娛樂時代，並不是所有玩家都能理解這種街機樂趣，這時就要靠角色、設定來為作品圈粉了，而這也正是當今《東方》所面臨的一個現實：許多「東方愛好者」也許並不打 STG，甚至不瞭解今昔的幻想鄉裡發生了什麼，但是他們知道靈夢喝西北風，蕾米莉亞沒威嚴，永琳有顆中國心[3]，文文是個狗仔隊。而隨著社交網絡的崛起和將「同人精神」發揚光大的動畫軟件 Mikumikudance(MMD)的革命性發明，《東方》中的角色便更加偶像化，成為人們「跪舔」和「射爆」的對象，亦可謂這個後現代的數據庫消費潮流的典範。

但是問題就來了：如今同人創作都成了不少遊戲營銷的一部分，許多公司花錢請人為自己的作品進行「同人創作」，運營同人生態圈，然而不一定收穫預期成果，可是《東方》，尤其是它的新世紀開端《紅魔鄉》，它的同人創作就這麼「無心插柳柳成蔭」地，從粉絲們那兒自組織式的「湧現」出來了，更何況，正如 ZUN 所吐槽的：《東方》沒有華麗的畫面、聲優的語音、嶄新的系統、以及所謂的「萌角色」，這是怎麼做到的？ZUN 的設定為什麼如此得人心？

[3] 編注：八意永琳的 BGM〈千年幻想鄉〉旋律頗似黃霑 1984 年的〈我的中國心〉，故此成梗。

圖 2：致敬了大量歐美影視劇的東方 MMD 滑稽劇《紅魔館的日常》，到目前為止連載了百餘集。隨著 MMD 圈子的繁榮，MMD 創作也成為了當今二次元營銷的重要手段之一，甚至有的遊戲本體死了，推廣用的 MMD 卻活了下來（《萌王 EX》），但是要說用 MMD 製作的敘事性作品（即劇情 MMD）之豐富，之王道，沒有哪一部原作比得到上《東方》，而《東方》中，沒有哪一部比得上《紅魔鄉》。

《紅魔鄉》的角色恐怕是在當今東方愛好者中最深入人心的角色群，而這頂皇冠上的明珠，就是位於遊戲頂點的斯卡雷特姐妹——蕾米莉亞和芙蘭朵露，然而她們並不是幻想鄉的造世主著墨最多的角色，二者直到最近才在《秘封噩夢日記》中首次同台登場，而且一句台詞也沒有。可是正是她們在二創中的活躍，讓《紅魔鄉》活到現在，而且還將繼續活下去。雖然彈幕射擊遊戲的敘事是極其碎片化的，吸血鬼也在大眾文化的舞台上行走了百餘年，但是這對姐妹的形象既不扁平，又不俗

套，反而成為了至少是日本流行文化中最經典的一組吸血鬼角色。本文將從原捏的角度進行考察，既是探索 ZUN 設定的深度，也是挖掘這對姐妹的二次創作潛力。是的，考據，在某種意義上，就是一種二次創作，它是設定深度的指針，能幫助我們解釋，二創是如何從設定中「湧現」出來的。

她是惡魔？是吸血鬼？還是魔法少女？

研究過《紅魔鄉》中設定的朋友，想必會對斯卡雷特姐妹的身份感到困惑——《紅魔鄉》的副標題「The Embodiment of Scarlett Devil」暗示的是惡魔，姐姐的稱號「紅色的惡魔」和妹妹的稱號「惡魔之妹」也支持這一點；然而二者種族寫的是吸血鬼，六面道中曲《特佩斯的年幼末裔》也直接指向了「吸血大公」弗拉德三世；然而姐妹各自的主題曲，又分別暗示了兩個有意思的身份：逝去的公主和魔法少女；除此以外，姐姐最初的稱號「永遠幼小的紅月」，又容易讓人聯想起狼人……這真是讓人眼花繚亂。二人的設定看起來紛繁複雜，但實際上有規律可循，這是因為在東歐的吸血鬼俗信中，惡魔、女巫、狼人和吸血鬼是緊密聯繫在一起的。

那麼首先，我們來考察一下姐妹二人共通的身份——吸血鬼，它是如何發源的。

吸血鬼，顧名思義，是飲血之鬼、以嗜血維生之鬼。為什麼要吸血呢？眾所周知，維持生命的血液，在古人心目中具有超自然的力量，世

界各地的神話傳說，也都有將血液「神化」的表現，例如《新約聖經》中，最後的晚餐上，人類與上帝就是通過耶穌之血締結了誓約，人類學者稱之為聖餐儀式，但是斯卡雷特姐妹，即便她們的姓也在暗示著血液，二人形象的源頭，並不在於人們對血液的幻想，而是人們對死者的恐懼與眷念。是的，請為逝去的公主獻上七重奏，無論是為了安魂，還是為了紀念，這才是東歐吸血鬼(Vampire)俗信背後的文化心理。

不過在考察俗信中的吸血鬼之前，我們先來看看斯卡雷特姐妹設定的一個更加直接的根源：文學中的吸血鬼。

德古拉的衣缽 [4]

正如胡博士的填詞《蕾米莉亞頌》所唱的，蕾米莉亞「如高山巍巍，似長河滾滾，永遠鮮豔、完美、無缺」,《紅魔鄉》中蕾米莉亞的彈幕、符卡、主題曲給人一種壯美的美學享受，她也擁有一座碩大的莊園（雖然在二創中經常「灰飛煙滅」)，麾下有眷屬僕從，是幻想鄉中公認的大小姐，而她的這份威嚴、這份高貴，其實是百餘年前在小說中登場的「大眾文化中的吸血鬼始祖」——德古拉，所傳下的衣缽。

維多利亞時代的愛爾蘭作家布萊姆・斯托克(Abraham “Bram” Stoker, 1847-1912)將東歐的吸血鬼俗信與中世紀的「穿刺公」弗拉德三

[4] 本小節《德古拉的衣缽》和下一小節《為逝去的村姑獻上七重奏》是由我在觸樂網上投稿的文章《亡者歸來：遊戲中的吸血鬼題材探源》: http://www.chuapp.com/article/285606.html 增刪修改而成。

世進行藝術融合，創造了文藝作品中最經典的吸血鬼「德古拉伯爵」(1897)，後世流行文化中的吸血鬼形象多少都可以在他身上找到源頭。

借用狄更斯《雙城記》的名言，「德古拉」誕生於一個「最好的時代」，同時也是一個「最壞的時代」——那時的歐洲，第二次工業革命正轟轟烈烈地進行，如日中天的資產階級瘋狂地擴張著自己的資本帝國，尼采借查拉圖什特拉之口喊出了「上帝已死」，馬克思和恩格斯在《共產黨宣言》中呼籲全世界的無產者聯合起來。資產階級從舊貴族、封建教會手中奪取了世界，以理性精神武裝自己，把資本、大機器奉作新的「上帝」，成為了新社會的主人，然而他們卻似乎擺脫不了中世紀的「魔咒」——

在物質方面，他們再理性不過地利用工業革命攫取著勞動者的剩餘價值；而在精神方面，則浪漫地嚮往著舊社會的高貴血統和顯赫家世，中世紀的田園牧歌和神秘主義。

在設計（建築、家具、日用品）領域，布爾喬亞們掀起了哥特復興和工藝美術運動（19 世紀）；文學和藝術方面，則迎來了浪漫主義思潮（18-19 世紀）。哥特是毀滅古羅馬的諸蠻族中的一支，它成為了中世紀這個「黑暗時代」的代名詞，承載著後世布爾喬亞們的懷舊之情。而18 世紀的英國出現了一個「黑色浪漫主義」流派，它是浪漫主義運動中的支流，其別名就叫作「哥特小說」(Gothic Fiction)。

哥特小說，通常以古堡、廢墟或荒野為背景，故事情節恐怖刺激，充斥著兇殺、暴力、復仇、強姦、亂倫等內容，常有鬼怪神靈或其它超自然現象出現。這些作品中常常籠罩著神秘、陰森、恐怖的氣氛，充滿

懸念，具有獨特的藝術震撼力。其美學基礎是審美上的「壯美」 ，而其心理基礎則是人內心中的恐懼感[5]。

與資本主義社會幾乎同時誕生的哥特小說，是吸血鬼、狼人、幽靈、女巫等鬼神精怪最活躍的的舞台：雪萊(1797-1851)的《弗蘭肯斯坦》(1818)、王爾德(1854-1900)的《快樂王子故事集》(1888)、勒芬紐(1814-1873)的《卡米拉》(1872)、史蒂文生(1850-1894)的《化身博士》(1886)，斯托克的《德古拉》等等。浪漫主義，簡單的說就是一種富於幻想的風格，而哥特小說正是一種「黑色幻想」。

可巧的是，稍早的中國也出現了一部「黑暗浪漫主義」作品，那就是《聊齋誌異》（約 1740）。無論是哥特，還是誌異，不過都是往現實中披上幻想的迷彩，以諷刺人們的貪虐。文學吸血鬼「德古拉」的現身並不是偶然，這是因為資產階級建立的新社會，實在好不到哪裡去——羊吃人、童工、奴隸貿易、殖民侵略……從這個意義上來看，「德古拉」正是誕生自人性或社會的「暗夜」之中。

但是有意思的是，以德古拉為代表的近代文學吸血鬼，它們並非單純的邪惡和恐懼的化身，往往還是血統高貴、家財萬貫、文質彬彬、風流多情的貴族紳士。哥特小說是恐怖題材的始祖，復興的「哥特」也逐漸從「舊世界」轉向為「恐怖」的代名詞，危險而又迷人的「嗜血貴族」似乎包含了布爾喬亞們對於舊世界的矛盾情感——既有決裂，又有眷戀。如同現實隱喻，在小說中，資產階級會像推翻舊社會一樣，驅逐、葬送吸血貴族，殊不知「黑暗」並不源自吸血鬼，「屠龍勇者」才

---

[5] 參見肖明翰：〈英美文學中的哥特傳統〉，《外國文學評論》2001 年 02 期。

是真正的「惡龍」，借用馬克思《資本論》中的辛辣比喻：他們才是「吮吸活勞動的吸血鬼」。

由此可見，斯卡雷特姐妹最基本的形象：陪葬舊世界而進入幻想的貴族小姐，就是來源自歐洲近代資產階級的「黑色浪漫」。

圖 3：19 世紀中葉的一幅描繪著身穿維多利亞服飾，頭戴包頭軟帽(bonnet)女孩的油畫。斯卡雷特姐妹和在英國入鄉隨俗的東歐大公德古拉一樣，她們的視覺形象也呼應著「黑色浪漫」興起的維多利亞時代(1851-1901)——日不落帝國如日中天，然而又危機四伏。當時的「新貴族」，英國資產階級酷愛將蕾絲、緞帶、褶邊、蝴蝶結、公主袖等等源自不同歷史時期的裝飾堆疊在服飾上，以炫耀財富，彰顯地位，這就是所謂的維多利亞風格。它是建築、家具、服飾等領域的一種集大成式的歷史主義風格，也就是將歷史上出現過的各種藝術風格糅合在一起，哥特風格也當然包括在內[6]。

為逝去的村姑獻上七重奏

那麼為什麼吸血鬼，在那個理性啟蒙的時代，會讓那麼多人為之傾倒，甚至連歌德、波德萊爾、拜倫、王爾德這樣的文豪也紛紛在詩歌中描繪著自己的吸血鬼幻想？這就要回歸到俗信中的吸血鬼——最原汁原味的吸血鬼，並不是貴族，而是鄉巴佬。

當 18 世紀西歐的城市資產階級沉溺於舊世界的幻想的時候，東歐的落後農村正盛行著吸血鬼俗信。吸血鬼(Vampire)一詞的語源，爭論不休的學術界大致定為四個候選：土耳其語、希臘語、斯拉夫語與匈牙利語，這也大致勾勒出吸血鬼信仰的流行區域——巴爾幹半島和北部的斯

[6] 圖片出處：https://www.rubylane.com/item/1356998-1075/After-Joshua-Reynolds-Girl-Bonnet-Oil

拉夫語族諸國組成的東正教文化圈。宗教因素是，即便是到了驅魅的近代，東歐的吸血鬼信仰依然氾濫的要因之一：夾在歐洲與亞洲之間，必須與穆斯林和平共處的東正教會，對待異教迷信比天主教會更為寬容，甚至還將吸血鬼信仰融入自己的禮拜儀式。

那麼，我們就來看一則沒有任何藝術加工的吸血鬼(Strigoi)口頭傳承，對真正的吸血鬼俗信一探究竟：

他們將威士忌(Rachia)裝入瓶中與屍體埋在一起，吸血鬼喝了酒就不會回家了。死者親人會呼喊死者的名字，說道「喝了酒就去瓦拉迪亞（另一個村莊），就別回來了」。如果你這樣的做的話，吸血鬼就不會回來，但是他會去瓦拉迪亞喝酒，然後他回來的時候，墓地必須保持安靜，否則整個儀式就會失效。（記錄於 1932 年 7 月 3 日，羅馬尼亞，卡拉什－塞維林縣塞卡森尼村）[7]

這個村子的吸血鬼只須喝上一杯就能夠安息，真是和善的亡魂。從這個例子可以看出，正如民俗學家穆格奇(Agnes Murgoci, 1875-1929)總結的：「最典型的吸血鬼就是復甦的屍體，我們可以稱其為死者吸血鬼類型(Dead-vampire Type)[8]」，以及牛津的神學家、神秘學家薩默斯(ontague Summers)所引述的：「一具活著的屍體，這種說法雖然自相矛盾、令人費解，但這就是吸血鬼[9]。」其實，斯托克給小說《德古拉》

---

[7] Jan Louis Perkowski. 1982. “The Romanian Folkloric Vampire.” In The Vampire: A Casebook, edited by Alan Dundes, p50.

[8] Agnes Murgoci. 1926. “The Vampire In Roumania.” In The Vampire: A Casebook, edited by Alan Dundes, p23.

[9] Montague Summers, Vampires and Vampirism , New York: Dover Publications, 2005, p18.

最初定下的名字就是「活死人」(The living dead)。

吸血鬼，和他的娛樂業「同事」們——僵屍、木乃伊等等一樣，其實都可以歸入「亡者歸來」的模型，看起來平凡無奇，但事實上包含了深厚的人類學內涵，例如信仰中，為什麼死者會回家呢？首先這個思想是建立在，古人認為屍體腐爛之前，靈魂會留在死者的身體之中，也就是肉體—靈魂的二元論基礎上，這就是人們為什麼會守夜、守孝；另外，死者剛下葬這段時間，正符合人類學家傑內普所提出的通過儀式(Rite of Passage)理論中的閾限階段(Liminal Phase)。所謂的通過儀式，指的是人從生命中的一階段進入另一階段的過程，如出生、成年、結婚和死亡，社會中的人經由通過儀式，發生著身份的新舊轉換，例如死亡，在集體意識中就是脫離生者身份變成死者。傑內普進而將通過儀式劃分成三個階段，其中「閾限」指的是通過儀式中，人「脫離原來的身份而沒有獲得新的身份的」模糊階段。

無論是靈魂－肉體二元論，還是通過儀式，都在說明，在文明社會的集體潛意識之下，依照民眾們自發形成的學問（也就是所謂的民俗），生者必須鄭重小心地對待死者，否則死者會找上門來，造成各種嚴重後果。

俗信中的吸血鬼，正是處於一種人剛死不久，靈魂還留在體內的階段，尚未完全轉變成死者。在如此一種身份模糊的階段中找上門來，給生者添麻煩——吸血鬼會傷害或者捕食死者的親屬，這既是吸血鬼的最典型特質，也是「吸血」迷信的根源。那麼既然東歐的農民們按照傳統儀式，「正確」地處理了死者，又怎麼會產生吸血鬼呢？這就是由於外

部原因，死者的「通過儀式」發生紊亂了，即人在從生者到死者的過渡儀式中沒有安息，陷入異常，而這個外因，多數情況下就是傳染性疾病，比如在吸血鬼信仰的流行期 18 到 19 世紀，依然肆虐的鼠疫和霍亂。

一戶人家死了人，隨後死者的親人們接連死去，這就是吸血鬼傳說的基本原型。東歐落後農村地區的民眾，由於對病理學的無知，以及對屍體分解期間腫脹滲血等現象缺乏科學認識，只有杜撰出吸血鬼的傳說——捕食生前親人的死者，以及解決方法——將屍體掘出，焚燒，或將木樁釘入心臟、肚臍等等。作為傳統儀式的補充，修正死者的通過儀式，新的民俗由此誕生。

獵殺生者的吸血鬼傳說，體現的是人們對死者的恐懼與厭惡，然而人們對死者的情感是相當複雜和矛盾——既有恐懼，也有眷念，這一點各個文明都有，如日本的怨靈文化和中國的三大鬼節。《說文解字》中說「人所歸為鬼」，中國文化中「歸來的亡者」就是「鬼」，在驅魅辟鬼的同時，也講究尊祖敬宗。東歐的亡者民俗也是一樣，獵殺生者，僅僅只是吸血鬼傳說的一部分，吸血鬼傳說中也有不少死後夫婦、死者情人類型的傳承，比如男子死後變成了吸血鬼，與生前戀人幽會的故事，正是愛情驅動著死者化作吸血鬼，從墳墓裡爬出來，這也是吸血鬼常常和狼人、魅魔混淆在一起的原因，在南斯拉夫地區還記錄有男子裝扮成吸血鬼與戀人相會的習俗（用現在的話講，這就是 Cosplay），甚至還出現了吸血鬼誘姦或通姦的案例。總之，正是傳承中的吸血鬼具有情人的側面，所以他們也成為後世諸多「人鬼情未了」、「禁忌之戀」題材的文藝作品的創作源泉之一。

綜上所述，我們可以瞭解到，俗信中的吸血鬼誕生自因外因所導致的通過儀式的紊亂、異常——死者本應該是上路的人，怎麼能回來呢？通過儀式為什麼會發生紊亂，理性的解釋是傳染性疾病這個外因所致，然而東歐的農民對此也有自己的解釋：巫師、女巫、狼人，以及死于非自然原因（如酗酒、自殺）的普通人，死後會變成吸血鬼，狼人或者惡魔與女巫結合，生下的孩子就是吸血鬼，甚至女巫也屬「生者吸血鬼(Live Vampire)」的一種，這也就回答了「斯卡雷特姐妹是惡魔？是吸血鬼？還是魔法少女？」這個問題。

在東歐民俗中，女巫、狼人、吸血鬼等等，並沒有文藝作品所描繪的那樣細節豐富、相互區別，而常常是混淆在一起，這些民俗事象多半都是發源於人們對待死者複雜矛盾的文化心理。其實縱觀整個《東方》系列，其人氣作品也多離不開「生死」二字，ZUN 也是非常青睞亡者歸來這一母題：《紅魔鄉》的吸血鬼、《妖妖夢》的西行妖、《永夜抄》的蓬萊藥、《花映塚》的彼岸行、《地靈殿》的新地獄、《神靈廟》的屍解術……可見，吸血鬼俗信的起源，其實對於我們解碼《紅魔鄉》，乃至於整個《東方》系列的設定魅力，都有著重要啟示。

次頁圖 4：描繪紅魔館進入幻想鄉之前的悲歡離合的同人漫畫作品《用鐵制烤架燒死惡魔》（シャコ编绘）。吸血鬼是復活的死人，也應當有生前的故事。ZUN 對斯卡雷特姐妹的生前緘默不言，也許唯一的暗示只有蕾米莉亞的主題曲《獻給逝去公主的七重奏》，引人浮想聯翩。這段紅魔館進入幻想之前，這段設定的空白期（紅魔館前傳），反而成為《東方》的同人創作中最熱門的題材之一。

鉄製グリルで悪魔は焼ける

五百歲的孩童

蕾米莉亞的主題曲《獻給逝去公主的七重奏》很有意思，你能在曲中聽出一半長者的威嚴，一半孩子的稚氣。見曲如見人，事實上，蕾咪利亞的一設就是如此：

雖然外表年幼，想法幼稚，但實際上她已活了超過五百年，擁有吸血鬼一族令人驚異的身體能力。她身高較低，外表看來不滿十歲，背後有對比身高還要大的羽翼，光看外型的話顯得十分巨大。還有就是態度傲慢。行動小孩子氣，擁有驚異的身體能力和無盡的好奇心，是只什麼時候爆發也不奇怪的恐怖惡魔。(《東方求聞史記》)

五百歲的幼女吸血鬼，正是 ZUN 對百餘年前的文學吸血鬼德古拉的顛覆——他拆解了斯托克的「吸血伯爵」，將黑色的哥特浪漫和蘿莉塔拼貼在一起，造就了所謂「反差萌」的「吸血蘿莉」。斯卡雷特姐妹的形象，其實也能追溯到日本 1990 年代興起的流行文化潮流「哥特蘿莉」——蘿莉一詞，源自美國作家納博科夫(Nabokov，1899-1977)描繪戀童癖的小說《蘿莉塔》(1955)，在今天成為了商品化的年幼女性的符號，所謂的蘿莉是現代性、工業社會的產物，大女神崇拜在消費時代的蛻變；而這裡的「哥特」則屬後現代，承載著日本的千禧一代複雜的情感：經濟低迷下的頹廢，對主流價值觀的反叛，對傳統既欲復興、又想戲謔，而這傳統卻又是源自異國，因而還包含國家在西方文明的強勢支配下，國人對民族文化認同的迷茫。這種迷茫，相信大家並不陌生。

圖 5：2004 年動畫《薔薇少女》，原作為雙人漫畫家組合 PEACH-PIT，播出不久後即經 BT 站、字幕組傳播至中國大陸，隨後在視頻網站不論版權的野蠻時代得到了更為廣泛的傳播，也促進了原作漫畫的譯介，可以說在很大程度上，奠定了大陸地區哥特蘿莉審美的基礎。原作中「薔薇少女」人偶的製作也設定在哥特復興的英國，因而像真紅、雛菊、水銀燈（角色名）等這些「洋娃娃」都是和蕾米莉亞相似的「有閑」打扮，是工業社會新貴族自身的投射，放在當年可謂是歐洲上流社會「老少共賞」的玩物。

正如前文所述，「蘿莉」其實是一個相當危險的話題，雖然人們經常歡呼斯卡雷特姐妹是「合法蘿莉」。本文點到為止，但是我想繼續討論一個相關概念，那就是「兒童」——請問大家，用五百歲來推斷的話，那麼斯卡雷特姐妹幾乎算是穿刺公(Vlad the Impaler, 1431-1476)的同輩人，那麼她們有過「童年」嗎？

這還用問，誰不是從小孩子長大的，誰沒有童年？但是親愛的讀者，倘若你打算這樣詰問的話，就需要三思了：童年其實並非一個自然範疇，而是一個文化建構，也就是說，童年是人類社會發展到一定階段的產物，中世紀沒有「兒童」，只有「小大人」。童年研究屬教育學，但是我是從波茲曼的媒體研究《童年的消逝》，才瞭解到這個歷史脈絡。

波茲曼在《童年的消逝》一書中，嘗試用「媒介即環境」論來解釋人類社會中「童年」範疇的變遷：童年與成年相互區別的關鍵，則是信息環境的差異，所謂的「幼稚」，其實就是無知。在中世紀這個口頭傳承主導的「民俗世界」中，由於社會中的絕大多數成人都是文盲，缺乏閱讀能力，因而像兒童一樣「幼稚」，七歲的人和十七歲、三十七歲的人在智力和情感上幾乎處於同一水平；如果兒童與成人之間在文化上沒有區別，也就無所謂童年或者成年。

波茲曼認為，在 15 世紀中葉，古騰堡發明金屬活字印刷術之前，童年的概念並不存在，在古希臘、古羅馬，還是在哥特王朝，都沒有社會意義上的「兒童」。童年是紙質媒介的產物，隨著印刷技術發展而上升，同印刷文化一起興於近現代，而今新興的電子媒介和圖像革命，則「逐漸瓦解了童年賴以生存的文化環境，最終將童年引上死亡之路[10]」。

值得注意的一點是，社會的發展在地域上是存在差異的，識字也是有錢人的特權，西歐的城市資產階級享受的童年，對於東歐落後山區的

[10] 常聰：〈媒介即環境：波茲曼的童年理論探幽〉，《哈爾濱工業大學學報（社會科學版）》2007 年 04 期。

農民而言，不過是奢望而已。掉下兔子洞的愛麗絲只會是布爾喬亞的小女兒，而不可能是個多蘿西（桃樂絲）那樣的村姑。

同人創作中，蕾米莉亞的威嚴就如同薛定諤的貓一樣，是一種捉摸不定的存在。雖然和哥特小說一樣，大小姐的彈幕、符卡和樂曲都是建立在壯美的基調之上，但是二次創作者們總愛給這位做姐姐的加上幾筆稚氣，或者乾脆就拋棄所有威嚴來賣萌。本文作了以上考察，我並沒有，也沒打算證明斯卡雷特姐妹不存在童年，反而是加深了蕾米莉亞威嚴的不確定性——她們雖然出生於童年概念極其淡薄的 16 世紀東歐，但卻維持了幼女的生物形態五百年直到現在。但是這個問題何嘗不可視為一個創作的趣味競賽：沒有「童年」的孩童，其稚氣該如何刻畫？

五百歲的孩童，就如同吸血鬼的本質「活死人」，危險而又迷人的「德古拉」，乃由悖論而建立；斯卡雷特姐妹的形象，正是因為這組多重悖論，而既顯得靈巧而又不失深度，正如那個著名的《龍與地下城》陣營九宮格，比起分明的善惡分立，玩家們更青睞糾結複雜的矛盾體。

次頁圖 6：畫友竹艸（Pixiv ID：2599407）所作，在餐桌上唱著數數兒歌（圖畫底部的歌詞豎著看）的吸血鬼姐妹。如果是你，你會如何刻畫上百歲的孩童呢？事實上，日本人對此早有研究，甚至一批老司機們還專門創辦了一本刊物《永遠娘》。

住水壁吧排河一 送我到鴨小
边鴨只树两条 谁就谁点公

圖 7：有近十年歷史的漫畫雜誌《永遠娘》最新卷（2018 年 11 月）。神話傳說、民間俗信可謂「百歲蘿莉」的最佳庇護所，封面描繪的是龍宮中哺乳的龍母，筆者作為民俗愛好者，不由得感嘆：你無法否認，這也是中國文化傳播、傳承的最新且最為喜聞樂見的形態之一。

黑暗的童謠與成人的童話 [11]

長著奇異的翅膀，有著多重人格的金髮側馬尾哥特蘿莉，這就算是放在後現代也是一幅博人眼球的拼貼畫。妹妹吸血鬼芙蘭朵露，在東方的人物人氣投票中從來都是名列前茅，在麥當勞叔叔的加持下，其主題曲〈U.N.Owen 就是她嗎？〉也衝破了東方圈外，廣為流傳，可謂最有名氣的《東方》曲，沒有之一。然而樹大招風，由於造物主 ZUN 對她的著墨甚至比她姐姐的更吝嗇，加上人們對她的浮想聯翩，在她身上附會的二設漸漸淹沒了一設，二小姐和她的追隨者們也不斷受到非議——「二妹廚」被等同為只知道用下體思考的，只喜歡膚淺單薄、賣萌賣肉的角色的「萌豚」，而芙蘭朵露也被一些人指責為「角色屬性和人氣不匹配 [12]」。

但是我在這裡就想為二妹辯護了——她並不是一個花瓶，她的設定也不單薄。我們來看看《紅魔鄉》附帶文檔的這條設定吧：

說不定，她可能沒有意識到日常自己吃的東西就是會動的人類吧。因為每日吃的東西，都做成了外觀類似「蛋糕」或是「紅茶」的東西了。

---

11 本小節主要參考 趙躍：〈隱喻敘事與恐怖藝術——文化人類學視角下的鵝媽媽童謠〉，《民俗研究》2014 年 03 期；彭懿 ：〈格林童話的產生及其版本演變研究〉.上海：上海師範大學, 2008；

12 可參見知乎問題「為什麼芙蘭朵露廚容易招黑？」：https://www.zhihu.com/question/271161756

這不由得讓人聯想起《格林童話》中那個血腥的故事〈杜松樹〉，故事中父親把兒子美味地吃掉了。吸血鬼本身就是食人的恐怖存在，然而「紅茶蛋糕」卻給這惡魔般的殘酷摻入了幾分孩童的稚氣，這其實是許多二次創作者所津津樂道的二小姐的反差萌、矛盾體，比如同音社團 Liz Triangle 那首極具哥特氣質的同人曲〈Who Killed U.N.Owen[13]〉就將許多具有殘酷內容的童話、歌謠和芙蘭朵露的稚嫩形象融合在一起，如〈白雪公主〉、〈糖果屋〉、〈籠中鳥〉、〈誰殺死了知更鳥〉等等。

讀到這裡，大家應該隱約注意到了一個悖論——給孩子看的童話、童謠中，怎麼會有殘酷內容呢？數年前，網絡上也流行過這樣的說法：陪伴著我們童年的《格林童話》，它的原版是相當殘酷、血腥和淫穢的，這是真的嗎？

讀過上節「五百歲的孩童」所介紹的觀念，即可理解：這就是事實。格林兄弟為尋找德意志的民族性而編纂的《格林童話集》初版(1812)並不是兒童文學，而是民間故事集；而在貧苦的文盲大眾之中，所謂童年、兒童是不存在的，講故事的人對於不同年齡的聽眾沒有任何禁忌和顧慮，諸多口頭傳承都是在赤裸裸地描繪著一個陰森森的野蠻世界，其中許多都是我們耳熟能詳的：睡美人、長髮公主、小紅帽等等。而芙蘭朵露的設定雖然沒有直接借鑒殘酷的童話，但是她的符卡卻直接或間接引用了兩首童謠：日本的〈籠中鳥〉和英國的〈十個小兵人〉，後者也是推理文學的宗師阿加莎(Agatha Christie，1890-1976)名作《無人生還》(1939)的別名[14]。人們對這兩首童謠都有著黑暗的解讀，比如有

[13] Azuki 作詞，lily-an 演唱，收於專輯《B1》(2010 年 3 月)。

[14] 其全稱是《十個小兵人，其中無人生還》，阿加莎正是對這首童謠用典，而

人說〈籠中鳥〉的歌詞隱喻的是殺死孕婦的陰謀；〈十個小兵人〉有兩個早期的名字：〈十個小印第安人〉和〈十個小黑人〉，很多學者已經指出該童謠包含種族歧視內容。

值得注意的是，後者出自兒童文學之父，英國出版家約翰・紐伯里(John Newbery, 1713-1767)所編纂的歌謠集《鵝媽媽童謠》(Mother Goose Melody, 1765/1766)，這部歌謠集雖然已經有了兒童的概念，但是我們依然能看到許多成人內容，比如〈麗茲波登拿起斧頭〉就描述了一件弒親案件；〈住在鞋中的老婦人〉就反映了資本主義社會中的貧富懸殊；〈咩咩叫的黑羊〉描繪了「羊吃人」的殘酷。我們再來具體看一首含有政治隱喻的「鵝媽媽童謠」：

Mary, Mary, quite contrary	瑪麗小姐真倔強
How does your garden grow?	你的花園長得怎麼樣？
With silver bells and cockle shells	銀色的鈴鐺、美麗的貝殼
And pretty maids all in a row	漂亮的女僕排排坐

童謠中的瑪麗，其實暗指的是 16 世紀殘害宗教異端的英國女暴君瑪麗一世（1516-1558，人稱「血腥瑪麗」），而花園、鈴鐺、貝殼和女僕（也可譯作少女）這些看上去很美的事物，隱喻的是受到迫害的新教徒的墓地和三種不同的刑具。這首童謠，兒童讀起來很輕鬆，但當他們長大之後則又能讀出更沉重的意味。在血腥瑪麗統治過的英國，「女僕」(maid)是斬首架的綽號，這符號悖論放在童謠兒歌之中，反諷意味更強。由此可見，孩童般的吸血鬼，芙蘭朵露，吃下的「紅茶點心」，

芙蘭朵露的符卡可以算是這首童謠的三次創作。

在玩家的審美上，同樣是以「反差萌」產生震撼人心的藝術效果。

圖 6：「鵝媽媽」，出自法國詩人查理・佩羅(Charles Perrault, 1628-1703)對民間故事收集增刪改編而成的故事集《往日的故事或帶有道德教訓的故事》(Histoires ou Contes du Temps Passé, Avec des Moralités)，裡面收錄了許多今人熟悉的童話：〈白雪公主〉、〈睡美人〉、〈小紅帽〉、〈灰姑娘〉、〈穿靴子的貓〉等等。這本故事集於 1697 年剛出版的時候，佩羅

請畫家克魯吉艾(Clouzier)為該書的卷首製作了上面這幅版畫：一位農婦模樣的老婦人坐在一個巨大的暖爐前面，給孩子們講故事，並且標上了這本書的別名《鵝媽媽故事集》（Les Contes de ma mère l'Oye）。這張卷首的版畫看起來很溫馨，但是童話的內容並不溫馨，因為佩羅的這本「童話集」(Tales)不是寫給兒童看的，而是上流人士的紳士淑女，因而包含許多成人內容和道德說教。鵝，在法國文化中，是一種愚蠢而淫蕩的符號，因而「鵝媽媽」其實也暗示了書中的民間故事簡單易讀，同時包含一些少兒不宜的內容，雖然在當時，兒童的觀念是相當淡薄的。

後記：不要解開吸血鬼姐妹的悖論

斯卡雷特姐妹的設定，用一個詞來概括，那就是「悖論」——復活的死人、恐懼與眷戀的化身、五百歲的孩童、殘酷的童話。吸血鬼蘿莉的人氣並不是無中生有，而是有著深厚的人類學和文化心理淵源，二者的形象也一點也不單薄，而是矛盾錯綜、糾結纏綿。在《紅魔鄉》之前的彈幕射擊遊戲中，或許沒有如此給人印象鮮明的角色。

角色主導是彈幕射擊遊戲在新世紀的關鍵轉向，ZUN 通過《紅魔鄉》確立了他獨到的，稱號－符卡－對話－配樂－附帶文檔式的，立體化的遊戲敘事／設定系統，創造了《東方》中最成功的一對角色之一：斯卡雷特姐妹，但是故事並沒有到此結束：這對悖論姐妹不僅活在了遊戲原作中，還活在了源源不斷，自發產生的二次創作之中，新的設定在她們身上「湧現」了出來，五百歲的蘿莉似乎還在不斷「成長」。

值得注意的是，人們對「二妹廚」的非議，雖難免偏頗，卻非全無道理，像斯卡雷特姐妹這樣的《東方》人氣角色，在二次創作中，確有偶像化、快餐化的趨勢，容易被迅速消費掉。在後現代，連軍艦都成為了人們「射爆」的對象，昔日的恐怖化身，又如何不能被人們所跪舔呢。但是，相信大家閱讀了本文能瞭解到，吸血鬼姐妹的二次創作還有更多的可能，悖論姐妹是一個適合創作嚴肅作品的方向，已經有許多創作者在這個方向上耕耘過，但是或許是受限於二次創作，他們的作品很容易陷入兩頭不濟的尷尬：比嚴肅比不過原創作品，比人氣比不過輕鬆二創。嚴肅與輕鬆、說教與娛樂的平衡點，似乎不是那麼容易把握。

但是我認為，對於斯卡雷特姐妹而言，輕鬆作品和嚴肅作品都是她們人氣必不可少的一環，前者提供爆發力，後者提供持久力，輕鬆中可以有嚴肅，嚴肅中可以有輕鬆，雖然不是以《紅魔鄉》為中心的作品，MMD 動畫系列《家庭餐館東方軒[15]》就將這兩部分拿捏得甚好。就好像無論是少了威嚴，還是少了稚氣，蕾米莉亞就不再是蕾米莉亞的矛盾體，只有悖論沒有被解開，吸血鬼姐妹才會繼續永生下去。

無論如何，活了十五年以上的彈幕射擊遊戲放在今天簡直就是奇跡，現在似乎很難說清楚，究竟是《紅魔鄉》成就了斯卡雷特姐妹，還是斯卡雷特姐妹成就了《紅魔鄉》，或許 ZUN 的創作向我們證明了，在後現代，角色與遊戲形成的是「共同進化」的關係，吸血鬼類民俗和彈幕射擊傳統都會繼續傳承下去，這或許就是《紅魔鄉》留給今天遊戲人最大的一筆遺產。

[15] ファミレス東方軒：http://www.nicovideo.jp/mylist/61549794

不正面回答問題是創作者的美德

——ZUN 北大講座小記[1]

胡又天

圖 1：「嘴角左邊那兩撇是最騷的」—書友江庭雪評上圖的八雲紫

5 月 20 日，在眾多愛好者的矚目之下，《東方 Project》的原作者，「博麗神主」ZUN 在北京大學出席了「日本動漫文化高端講座」。

可能需要說明一下的是，這是北大外國語學院和日本明治大學合辦的正式學術交流活動，今年已是第 7 屆；所以雖然大家在網上更熟悉北

[1] 本文原為 2018 年 5 月 25 日的「觸樂夜話」，現略有修訂。原文網址：http://www.chuapp.com/article/285375.html。

大元火動漫社的宣傳與徵文，不過主辦單位的層級還是比較高的。

圖 2：夠高端的英傑講演廳。攝於開場前。

高，是有多高？下午 2 點，放完元火社與國內東方同人製作的開場影片[2]後，先是北大副校長王博致詞，再是日本駐華代理大史四方敬之（必須這個姓名很外交）致詞，然後明治大學校長土屋惠一郎致詞。再到明治大學日本學部藤本由香里教授，和遊戲史學者中村大地教授介紹我們的正主上台時，已經快到 3 點。好在元火社事前已和大家知會說這是比較正式的活動，現場小夥伴都很配合，秩序良好。而 ZUN 上台時

[2] https://www.bilibili.com/video/av23757253/

第一句感想，便是「原以為很輕鬆，想不到學術氛圍這麼重」（大意）。

圖 3：開場影片將此間東方同人遊戲（含正在做的《東方年代記》英文版）、手書、畫冊、書籍等等剪輯了一番，本刊亦在其中。

完整的講座記錄，大家可以先看同好雲霞的講座筆記[3]。大體上，由於這場活動所面向的並不是深度的《東方》愛好者，而主要是一般的校內同學和大眾，所以不免要花費大筆時間在科普上面，大多數問題都比較淺，或是以前就有回答過。直到最後一個環節，名字和八雲紫的「紫」(Yukari)同音的由香里教授拿起紙條代同學提問時，場面才比較令人興奮，而 ZUN 至此也才充份展現了他的答題藝術。

[3] https://www.bilibili.com/read/cv507206。另元火社於 6 月 2 日放出了《原火》編輯部和囧仙在 5 月 20 日早上與 ZUN 的專訪：〈ZUN：希望看到今後中國東方能夠更加發展〉，網址：https://www.weibo.com/ttarticle/p/show?id=2309404246556596403468。

所謂答題藝術，簡單的有三招：

（1）對有趣的問題，不把話說死：

例如，問將來可不可能這樣或那樣，標準答案就是「未來的事，一切皆有可能」。或問將來有沒有興趣去上海參加活動？答：「很有興趣」，現場歡呼；但你想想，正常人當然都該這樣回答，好讓大家開心，至於到底去不去？幾時去？去做些什麼，又不做些什麼，當然就不必在這個場合承諾下來。

ZUN 又常被問到有沒有做動畫的想法，這次中村教授又問了一次，他也只說是因為知道這事難做，自己猶豫，所以才漸漸沒有人找他。言下之意，大家還是可以有想法的。中村又問：現在世界上電競當紅，有沒有做一些《東方》主題電競遊戲的想法？ZUN 答：「很有興趣。有人可以幫我做嗎？」全場又歡呼，彷佛我們的同人社團也有希望了。

希望當然是有，但冷靜下來想想，離實現還很遠。反過來說，雖然離實現還很遠，但是有希望，有盼頭，同人就有士氣；有士氣，就有買氣。如此口惠不費就能帶動粉絲的熱情，很簡單吧？當然簡單，然而你並不是這位做了 22 年遊戲外加漫畫、小說、音樂的大神。

（2）對沒什麼發展性的問題，簡短答是或不是；

中村問：2007 年《東方風神錄》登場的守矢神社原型是長野的諏訪大社，這款遊戲促使了許多人去當地旅遊，請問您當時做的時候有這種「振興地方」的用意嗎？

ZUN 答：對，就是這樣，我是故意的。

換成你你能怎麼答呢？常見的答法有兩種，一種是不開竅的混沌型：啊、當初真沒想到那麼多，能有這種反應我真的很意外也很驚喜，只能說感恩感謝請大家繼續支持，喵喵喵。但若這樣說，估計 ZUN 自己也不會信，而且他何必在這個問題上裝天真？

另一種是七竅全開的理論型：應該說，在這個後現代社會……傳統與現代性……民俗的形態……信仰與歷史和政治……日常和非日常的交會……產業鏈的帶動……創作者所能做到的……總之能講什麼議題，能與什麼學科對話，全都講，講完就可以直接拿去登期刊，或是向政府、議會的長官報告，還有什麼不足，再多開幾個研討會來補足。我們學界同仁可以這樣竅竅都開，但創作者也這樣的話就要無聊死了，而且話一旦說透，機心畢露，讀者和玩家就容易對你失去興趣。

所以 ZUN 的答法，是開一竅，簡單講：對，就是這樣。接著就不多作闡釋了，讓愛講的去講。

（3）對尖銳或可能引發爭議的問題，裝醉賣萌：

觀眾問：您覺得一個遊戲的關鍵在哪裡呢？遊戲性、音樂、美術？

ZUN 答：不同的作品不一樣。**以《東方》來說，應該是酒吧。**

這是利用自己的酒鬼形象，作了一個不會得罪任何人，卻也實在表述了《東方》系列基調的回答。

問：您說過「東方是色情遊戲」這種話，請問是色情在哪裡？

ZUN：彈幕為什麼這麼爽呢，我想這就是「色情」。

圖 4：表情包大勝利！

此處翻譯或許還有不夠準確的地方，我們但取其大意。原話當然是玩笑話，而這裡我們在校長、公使等一眾大人面前問出了這個本次講座最有價值問題，實在要感謝負責篩選問題的同學的膽魄。有趣的是，聽到這問題時，我並沒有顧慮「大人的看法」為現場同學感到緊張，或許這是因為中場時中村教授已經播放了《琪露諾的完美算數教室》，讓大家的姿勢水平降了下來。

不正面回答問題是創作者的美德（除了實在沒什麼好否認的那種），所以我們問問題也應該多旁敲側擊，或是劈頭就來個歪問，這一題就是很好的範例，答得也好，坦然表達了「射出去很爽」的意思，但卻奇妙地並不會使人覺得猥褻。大抵這世道就是要反著來，非色情的話題你可以打打擦邊球玩各種雙關，真直接問你色情了，你反而要不色情地與其他尋常的事物等量齊觀來作答。

圖 5：講座 4 點 30 分結束，眾人在會場合影。

本次講座，屬正主和核心愛好者的時間不是很多，將來《東方》社群再辦活動的時候想必可以更從自身需求出發。會後我們這些社團同人由《東方年代記》英文化工程的領導夏虫姐登高一呼，北大校友我老胡帶路，前去西南門對面磁福酒家聚餐。當年它還在西門往北走的巷口，我記得他們的鍋包肉很油但是很不錯，這回再點一次，確是懷念的老味道。餐會上和同好們的暢談就不提了。

最後回頭評一下大人們的開場致詞。

據瞭解，日方派代理大使出席，這是比以往幾屆都高的規格。四方公使並且在致辭中提到了一周前李克強總理與日本簽訂的關於合作製作電影、動畫等的中日合作協議，言下之意，即表示了他們已是以國策來看待 ACG 文化事業的了。又近期國際大勢存在各種詭譎，而中日關係小有回暖，公使出席這場講座，在其他事情上是否也代表著什麼信號，可待對外交有興趣的朋友解讀；我們還是看看他們個人實際上到底有多懂 ACG 就好。

官方講話，都必須要和命題作文一樣，主題是什麼，就要編出一套說詞，說一說歷史，談一談理論，來肯定它和它整個文化之存在的意義與價值。在此，北大方面便還是跟不太上時代，副校長提的老黃曆是從日本引進「漫畫」一詞的豐子愷。豐子愷當然是漫畫家，但我們都知道，現在大家所熟悉的「漫畫」之範疇，已遠遠超出了他那時所謂的「漫畫」，傳承上也已經不是一個系統了，所以提他就不免顯得外行。然而。豐子愷是傳統文人和中共主流敘事所承認、尊重的藝術家，所以提他安全。安全第一。如果要感歎什麼的話，那就期待哪天會出現既和目前的市場、文化圈是同人，又在政治上安全的作者吧。

四方公使講的故事，則是 1981 年《鐵臂阿童木》（台譯《原子小金剛》）這第一部在中國大陸電視台播出的日本動畫，也講了講他 1970 年代少年時期放學回家也開電視看動畫。雖然也沒有說什麼真正的內行話，但好在沒有硬去裝懂、裝熟，比北大方面稍微自然一些，離當代也較近一些。

說起來，站在國家廟堂的立場上，要來稱頌這些和主流價值有過衝突的亞文化，還是有些難為。不知還要過幾年，才能見到校長、官員也都會說內行話，和同學們一起坦然研討感官議題的世界。雖然現在有些難想像，但我相信將來會有那麼一天的。在那之前，就讓我們先繼續做好自己，再推己及人吧。

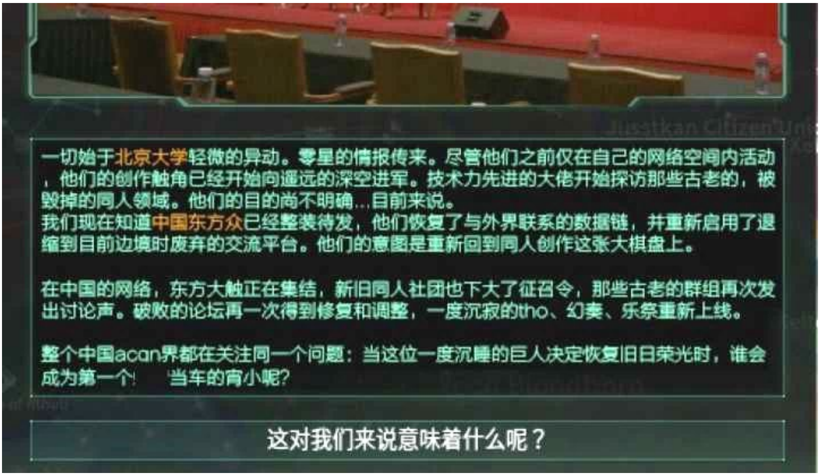


圖 6：同好製作的策略遊戲《群星》改圖。

東方同人遊戲推薦

胡又天

我今年在觸樂網擔任編輯的八個月間，藉職務之便，也在我們的「周末玩什麼」專欄裡推了一些《東方》同人遊戲——或者應該換個角度說：反正我們每個編輯都要推一款來交差，那麼當我想不到要推什麼，又不想刻意去找新遊戲來玩的時候，我就推《東方》同人，或者帶《東方》Mod 的作品。就這樣，推了九款；如果再加上我帶頭製作的《殺戮尖塔》Mod「東方絕頂特訓班」，便是十款了，其中《東方憑依華》算是半官作，應該也可以算同人。話說回來，我應該至少推個一部官作的，以後有機會再用投稿的方式來推吧。

這裡便將這八個月的推薦文修訂結集如下，附上原文網址、發布時間與購買／下載資訊。另因紙本篇幅有限，所以這裡刪去了一部份圖片與不重要的閒話，敬請諒察。

《去加拿大的死亡之路》(Death Road to Canada)[1]

全世界只剩加拿大沒被喪屍淹沒，這款 Rougelike 動作遊戲要你一

[1] http://www.chuapp.com/article/285142.html，3 月 10 日。本作的 Steam ID：252610。

輛車最多四人通過各種殭屍群和倖存者，從美國南部逃到北境。我玩的是東方吧友製作的 Mod[2]，見到熟面孔在這末世裡的表現，樂趣加倍。

圖 1：在末世打掌機發洩壓力的靈夢，她會給你的隊伍帶來什麼呢？

《東方》頭號城管博麗靈夢在此只是眾人之一，態度還特別惡劣，好幾局都把我整隊人坑死，一局是中途入隊後把隊伍帶衰餓了三天，開始抱怨、吵架然後鬧翻離隊──後來那局我全隊平安存活達陣了。還有一局是被搭便車入隊的匿名面具鏈鋸殺人魔（捏自傑森）第一個整到消失。再一局，魅力早苗和有教養的椛椛起手，一路順暢，中途靈夢又入隊，後來碰到攔路強盜時，我讓靈夢去談判，靈夢便出去嗆聲，結果大打出手，靈夢被幹掉了。

2 https://tieba.baidu.com/p/4764116365?pn=1

如果把這角色的名字、外貌換成新人物，我肯定會吐槽作者設計不良，避而不用，然而現在她是靈夢，我就不信用她還贏不了了，今晚定要再戰，看她還能怎麼死[3]。這就是同人、跨界與套路的魅力。

《東方憑依華》[4]

圖 2：首先基本要曬一下這尊跨越次元的阿紫大姐姐。

---

[3] 後來果然又死了，也忘了是怎麼死，總之各種坑隊友，值得你擁有。
[4] http://www.chuapp.com/article/285278.html，4 月 28 日。

《東方 Project》第 15.5 作（簡稱 TH15.5），浮空彈幕格鬥遊戲《東方憑依華》於去年底在 Steam 上發售，日前剛剛更新到了 1.10c 版，除了追加難度、符卡、劇情、皮膚與英文外，最重要的是，我的電腦終於能跑了。之前試過三台電腦，有 Win7 的、Win10 的，都無法執行遊戲，如今我這台裝 Win10 的筆電終於能玩了，運行速度也算流暢（只要不同時開一堆東西）。

身為同人誌《東方文化學刊》主編，在這裡推一下《東方》的遊戲，應該也是很合理的。當然，如果您已是《東方》同好，那應已無需我再多推薦，所以這裡就先從遊戲性的方面，向不熟悉的玩家來介紹。

所謂「浮空彈幕格鬥遊戲」是神主 ZUN 的合作夥伴，社團「黃昏邊境」主催海原海豚一直想做的，早年尚缺經驗，所以 TH7.5《東方萃夢想》(2004)和 TH10.5《東方緋想天》(2008)、TH12.3《東方非想天則》(2009)還遵循著傳統 2D 格鬥遊戲的做法，角色在地上搓招互鬥，只是整合了《東方》整數作射擊遊戲的「符卡系統」（簡單地說，在對戰模式裡，符卡就是大招；在劇情模式裡，符卡則是一階段一階段的固定攻擊模式，須以適當的打法來破解）。到 TH13.5《東方心綺樓》(2013)開始，角色就飛起來了。

然而，這個「飛起來」又並不真是像橫版射擊遊戲那樣可以自由上下移動，而更像是把傳統的「地面」改為一條隱形的「中線」，角色可以向上或向下「跳」，但引力都會把你拉回到中線，而不會讓你長留在上線或者下線。

這種有些反直覺的設計，有很多玩家不能接受，希望還是回到傳統的站在地上好好打架。然而海原海豚的選擇，是繼續發展這個他想做的系統，於是從 TH14.5《東方深秘錄》(2015)到現在《東方憑依華》，是第三部了。

如果你能接受這個「中線上下跳」的「飛行」系統，那麼，純以遊戲性來講，《東方憑依華》是比較適合入坑的一作。它延續了《心綺樓》開始的簡化出招，只須用方向鍵配 Z（打擊）X（射擊）C（重招）就是各種小招，大招也統一是 XC 宣言以後再 XC 放，無須多搓。另一方面，它也舍去了《非想天》到《心綺樓》裡在選單介面選擇招式來「裝備」的做法，每個人就是一套小招，大招則開打前三選一，省掉了許多並不一定會讓遊戲比較好玩的複雜度；《深秘錄》裡在對戰中沒什麼實際作用的「神秘珠」系統也去掉了。可以說，《憑依華》的系統做得比較簡潔，適合入門。

當然它也必須有特殊系統，即是主線劇情所圍繞的「完全憑依」。簡單講，就是選人時一主一從，戰鬥中按 A 鍵可切換為從者，消耗紫條能量（打人可以累積）；一般的用途，主人一套連招快接完可以切為從者繼續接，而在劇情模式裡，從者可以免疫主人無法防守或擦彈的黑色彈幕，有點像《斑鳩》這種射擊遊戲的設計，但也不一樣。總之，是一個容易上手，不用也可以，而高手也可能玩出花樣的系統。

神主 ZUN 擔綱的劇情方面，則是相當精彩。格鬥遊戲在劇情方面的表現有先天限制，但《東方》格鬥作找出了一種適合的體裁來推進主線：劇情模式裡每個主角有 3 至 7 關不等，一條線打通，給你看這一階

段的結局，之後你再選別人；前幾條線打通以後，會有新的線路，主線劇情也就如此在不同視角下進展，直到最後的大結局，而大結局後又可以再來一發餘波。

ZUN 是個很能掌握「文體」的人，以往他就慣用多視角和省略、留白的敘事手法，至這部《憑依華》更見嫻熟。所以如果您是創作者或對編劇有興趣，《憑依華》是很值得觀摩的作品。不熟悉角色和世界觀也無妨，它和全系列劇情有何關係、將來還會聯動什麼，慢慢瞭解就好。

圖 3：本作在夢境與現實的關係上大作文章，也引用了中國典故。對此有興趣的讀者可再參考李文浩《樂園之夢－從《邯鄲》看東方「夢世界」的構建》，修訂版收錄於本刊第七期。

本作在人物設定上也有多處的「官方推冷門 CP」，畢竟說到一主一從，而且用的單字是 Master 和 Slave（如同計算機術語），這就可以讓

已經玩 CP 玩了千萬遍的同人創作，再度掀起一波新的高潮。此外，這一回的新角色、反派 Noss，疫病神依神女苑、貧窮神依神紫苑的造型、招式與能力，也在在對應著現實中的常見話題。此等設計有許多可以深入觀摩之處，且待日後再行探討。

最後當然要說音樂了。出於各同人音樂社團的戰鬥曲，雖然都有水準，但我總覺得不如 ZUN 的原曲帶勁。ZUN 此次給大 Boss 女苑、紫苑姊妹精心譜寫的《今宵是飄逸的利己主義者》，一推出即在《東方》圈裡大獲好評，可見寶刀未老。而我身為研究歌詞十七年的一介同人，也當然要給它來填個中文歌詞了。來吧，請看視頻，我於今年初所作的《大吉利市》[5]！

《東方年代記》[6]

《東方 Project》的神主 ZUN 本月 20 日要來北京大學了，這個月也是《東方》專屬展會「博麗神社例大祭」舉辦的月份，所以我多來推薦一些《東方》的同人作品，應該也是很合理的。

這周就讓我來推一個令我入了《東方》坑的大作：中國同人社團「橙色風鈴製作組」於 2012 年發佈的《東方年代記》。

[5] https://www.bilibili.com/video/av19291426/，精神污染注意。玩梗玩得比較多，所以聽不懂也沒關係。篇幅有限，這裡就先不貼歌詞了。
[6] http://www.chuapp.com/article/285311.html，5 月 5 日。

先講一則新聞：今年 2 月，有一位熱愛《東方年代記》的新進同好，名喚夏虫，征得原製作組同意，發起了**「《年代記》英文化工程」：招募同好，將這款同人大作翻成英文，發佈到國外。**

一款免費的同人遊戲，居然可以讓人對它產生這樣的情感，無償地拉起一個組織來為它做這種事，這應該足以讓你覺得它必有過人之處。這似乎也可以占到一個「史上第一」：中國現在除了漢化組，也有「英化組」起來把中文遊戲推往國外了。在此之前是否也有？若有，還請識者相告來讓我們瞭解一下。

是不是「史上第一」，並不重要；重要的是，他們已經做完第一章了（全遊戲九章，且有分支線、多結局）。而除了翻譯文本，他們也計劃在版權方面做得更加正規，替換原先未獲授權改編使用的立繪與音樂，或是求取授權。這個「英化組」現在也給自己取了一個名稱：**蓬萊幻想工作室**。我也在這個群裡，偶爾給點翻譯意見，可惜已不能大幅投入時間精力在這上面。所以，這篇推薦，也是順便幫他們招一招人，畢竟對業餘人士來說，中翻英的難度遠比英翻中要高，所以也希望能多幾位英文在行的同好來參與或提意見，之後才好揚威於國際。

前年，我在自己主編的《東方文化學刊》第四期，也做了《東方年代記》的專題，192 頁的篇幅有 2/3 在談這款二次同人遊戲，這或許也可以算上另一個「史上第一」[7]。

[7] 原文後面引了幾段我在第四期所寫的〈東方年代記，與我的過去種種〉，這裡從略。

所以，各位還等什麼呢？快來入坑吧！極為豐富的劇情與戰鬥等著您！對了，強烈建議，第一次玩的朋友，下載 1.05 版就好；2.02 版是製作組的青蛙在 2015 年底發佈的「英雄模式」，大幅強化了迷宮和戰鬥的難度，於劇情並無多改，僅適合尋求極限輪迴與挑戰的死忠愛好者。來吧！

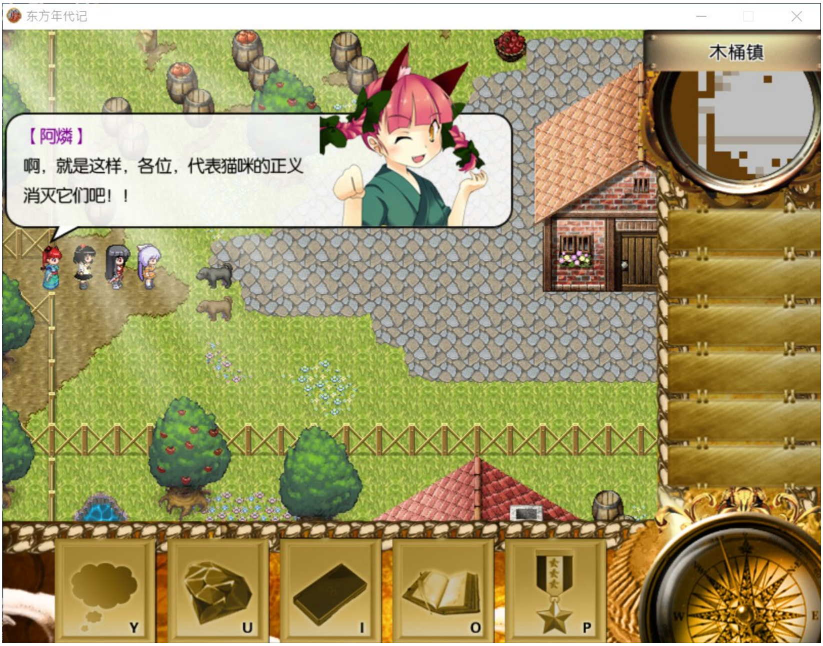


圖 4：第四章場地「木桶鎮」與「大都市」，向 1996 年大宇的《阿貓阿狗》致敬，情懷滿滿；這一章的劇情節奏緩急交替，評價極佳，本作擔綱劇情的主創月澄 MOKO 在此顯現了過人的編劇天賦。

《年代記》貼吧：https://tieba.baidu.com/f?ie=utf-8&kw=东方年代记

《ISD!!》與《露娜的最終防線 3》[8]

上周推了大作《東方年代記》，這周本想來推個小品的射擊遊戲《ISD!!》，連上它的首頁一看，居然出續作了！這就更要推一下了。錄了個遊玩實況，大家可以點進去看看來一起吐槽[9]。

用最簡單的話來說，《ISD!!》與《露娜的最終防線 3》這兩款《東方》同人彈幕遊戲的風格，就是「**超爽**」：火力超強、彈幕超多、分數超天文、畫面超傷眼、作者超**神經病**。

這個作者叫 ENAMEL SWORD!（我不知道為什麼這些日本人特別喜歡在名字後面加驚嘆號），是曾經打出《東方地靈殿》Lunatic 級 NMNB（No Miss + No Bomb，全程不死不炸）23 億分紀錄的超級大觸[10]。這樣的怪物玩家來做射擊遊戲，他會怎樣做？

前作《ISD!!》首發於 2011 年，最終版 1.30 更新於 2015 年；去年 12 月，續作《露娜的最終防線 3》1.0 正式版發佈。續作是作者另一款 RPG 作品《東方封精曉》的外傳，RPG 沒有漢化，我還沒嘗試過，然而這個射擊遊戲不需漢化，從頭打到尾便是。

---

8 http://www.chuapp.com/article/285326.html，5 月 12 日。
9 https://www.bilibili.com/video/av23206073/
10 參見影片：https://www.bilibili.com/video/av1087613

圖 5：《ISD!!》Extra 關卡，滿屏的點數和七彩彈幕（雖然這裡黑白印刷看不出來），值得你體驗。另外這 Extra 關的配樂非常出色，強力推薦。

這兩款神經病之作的優點：

一、超誇張的分數：來看一段《ISD!!》1.30 版的更新信息：「修正了分數達到 100 京以上時的顯示問題」，這就說明了它的風格。徐志摩說「數大便是美」，這兩款作品都可以讓你第一關就打到天文數字的分數，其算法公式我就不介紹了，大體上你越少死、越少丟雷，獎分就會堆得越高。

二、滿 Power 保護結界：《ISD!!》中火力達到 256 會自動上漲，漲

到 1000 開結界，結界中自動收點，被彈時炸全畫面、不死、掉一半 Power，直到掉回 1000 以下。打 EX 關卡時，作者很爽快地在道中給了你一大堆資源，你隨便躲躲也不會死，可保 2000 點左右見 Boss，但就算你是高手一直不中彈，積了 20000 點，在減半制下也不過能多挨六七發，這種控資源和命數的手法非常簡潔俐落。而在《露娜 3》中，這個 Power 叫月點(Lunar)，當月點在 1000 以上而自機沒有炸彈時，可以主動按 X 觸發消屏，只消費 1/3 的月點，於是如果不挑戰高分，也可以試著主動炸通關，但作者當然會設計讓這種打法越到後面越難撐。

圖 6：作者自己放出的《露娜 3》最高難度截圖，符卡名「鈾 235」，但你不會有時間去思考它的意義。

三、自機火力強：《ISD!!》兩個機體，白火柴人擴散，黑火柴人誘導，過關後者容易，打 Boss 前者容易，很簡單的平衡。《露娜 3》則分為「妖精裝備」和「妖怪裝備」，前者就像白火柴人一樣，是一般的機體；後者則無雷、無殘機，然而攻擊力加強，月點累積速度大增，高手打起來會非常過癮，普通玩家也可以在前面幾關打得很爽。

四、彈幕超密集但有規律：大部份是固定彈、自機狙和偶數彈（不動不會被打到），只有少量隨機彈，可以靠精准的微移和規劃避過，給你輕鬆的成就感。

五、殘機與 Bomb 無上限：《東方》正作最多集滿是 9 命，這裡則無上限，爽快，不過到第四、第五面你就會知道不夠用了。

六、七彩視覺：《ISD!!》裡所有的自機和敵機，除了 EX Boss 和路障之外都是火柴人，極簡；相對的，彈幕和背景畫面，充滿七彩變化，華麗、瞎眼。如果你的視覺不太會過濾它的背景圖，真的很可能會眼花。從小視力一直很好的我，有一陣子每天都打一會《ISD!!》，然後有一次飛香港，第二天起來發現看不清楚遠方了，眼睛也痛，過幾天才好，嚇得我一兩年裡再也不敢碰它。這回《露娜 3》稍微比較沒有那麼傷眼，但大家如果要玩，眼睛一定要適當休息。

七、超難：即使是最簡單的難度，到三面以後也要開始教你做鬼，四面 Boss 以後幾乎得一路炸通關。《ISD!!》的 Extra 關卡裡，道中 Boss 就有 10 張符卡，後段還有黑白路障陣，不作弊的話我只打到最終 Boss 第二符就死完了。此外，在開頭畫面按 U 鍵 1 秒，可進 Ultra 模式，各難度 Boss 符卡威力大增，究極挑戰。那種難度實在不是人玩的，但你

只想通關的話，低難度下的資源數量也足以讓你一路炸過去。而它儘管超難，但敵機出招之前也總會預告，給你短短的反應時間，這也是一種堂堂正正的明快。

八、運行流暢：有許多《東方》同人射擊遊戲是使用一款叫《東方彈幕風》的老引擎製作而成，那引擎的優化做得不好，即使用近幾年的配備來玩也經常卡，本作則無此問題，它的核心應該是 ENAMEL 自己寫的，運行起來非常流暢，就是這種遊戲該有的水平。

打這兩款遊戲，最大的感覺就是「爽」，作者也用漢字標榜「爽快」，他的確做到了，而且做到了與 ZUN 不同的風格。ZUN 的遊戲，彈幕再怎麼密、符卡再怎麼難，也保持著一種閒情逸致，講究集中力多過腎上腺素。而這位大觸 ENAMEL，他就是一個神經病，本遊戲也就是帶我們進入這個神經病的境界。所以，同好們，不來一發嗎？

遊戲可於作者首頁免費下載：
http://enamel9x.doorblog.jp/archives/2037475.html

《不可思議的幻想鄉》與《Nethack》[11]

來推兩款典型的 Roguelike 遊戲：一款是可以輕鬆遊玩的《不可思議的幻想鄉》，一款是硬核的骨灰級經典《Nethack》。前者從 2009 年到

[11] http://www.chuapp.com/article/285506.html，7 月 7 日。

現在出了許多 DLC，而 1987 年的《Nethack》，作為 Roguelike 的正統大宗師，從 2003 年穩定在 3.4.3 版之後很久沒有消息，只任由諸多複雜的變體流傳，到 2015 年居然又更新了，今年 4 月更放出了修正前版 Bug 的 3.6.1 版。這個老祖宗究竟有多硬核，沒玩過的可以先查網上百科看看簡介，再去看官網容量高達 234kB 的純文字說明書，以及內容龐雜的《Nethack》維基[12]。

圖 7：這種骨灰級的畫面與網頁你怕不怕？怕就對了

而《不可思議的幻想鄉》作為《東方 Project》的同人遊戲，初出時還只有 PC 平台與同人販售渠道，幾年後，有了 PS4、PSV 版，也登陸了索尼的 Playism 平台；2017 年底，又做了 NS 版，登陸了任天堂 eShop；今年 6 月底，中文 NS 版《東方計劃不可思議的幻想鄉 TOD -RELOADED-》上市，一次收錄了歷年來的所有 DLC，也就是所謂的「All-in-One Edition」，所以我也就沒先去找 PC 版和那一大堆版本搏鬥，而是等到 NS 中文版來了才一口氣買下。

12 https://nethackwiki.com/wiki/Main_Page

說明一下：「東方計劃」這個前綴，作為「東方 Project」的中譯，連我在內，很多同好都覺得不好、很怪，我也不知道他們為什麼沒翻譯

圖 7：《不可思議的幻想鄉》台版海報

說明一下：「東方計劃」這個前綴，作為「東方 Project」的中譯，連我在內，很多同好都覺得不好、很怪，我也不知道他們為什麼沒翻譯

後面的「TOD」（Tower of Desire，欲望之塔，遊戲中的場景）和「RELOADED」，前面的遊戲主標題卻硬要翻成中文。好在同人作品並不等同官作，發行商 SEGA 不等同於 ZUN，ZUN 本人也沒說以後《東方 Projec》的中文名就這樣定下來了，所以大家如果想無視這個譯名，還是可以無視的[13]。

圖 8：奇妙的萌點——你什麼都不做，也會看到同一層樓不知道哪裡的帕秋莉自己咳到爆炸，大概紅魔館標準結局太深入人心了。哀哉姆 Q。

在此之前，我除了在年初的台北電玩展（神主 ZUN 還特別來為 AQUASTYLE 的社長 Jyunya 站台兩天，參見我拍的影片[14]）的 SEGA 展區試玩了一下，連想都沒想過先去找別的版本玩玩看，這大概也是因為現

[13] 11 月 9 日補注：10 月於 Steam 發布的 PC 版(ID:931500)，簡體中文翻譯由大陸地區的社團經手，基本按照了大陸同好比較習慣的譯名。

[14] 〈2018.1.27 台北電玩展 ZUN 與 AQUASTYLE Jyunya 登台宣傳〉，https://www.bilibili.com/video/av18803353

在可以玩的遊戲、可以做的事情太多了，沒什麼好急的。前幾年寫論文時，除了肝《東方年代記》，我連另一款既耗肝又費腦的同人 RPG《東方蒼神緣起》也打完了本篇（雖然後面還是靠了修改），如果那時就玩到了這款《不可思議的幻想鄉》，我應該也可以打很久。

更早之前，2005 到 2006 年我在台東服役，做義務役少尉的時候，違規帶著一部 Mac Powerbook G4，《Nethack》就是裡面裝的少數幾款遊戲之一，這部極難上手的經典之作，我把 13 個職業都破過一遍——當你選擇很少，而時間相對多的時候，就可以把一個東西鑽研到很深。本周在回北京的班機上，則是《不可思議的幻想鄉》NS 版陪我度過了三個小時。一邊玩，一邊也不免在心裡和以前打的《Nethack》比較。

最大的差別，自然就是「步步為營」的感覺了。

《不可思議的幻想鄉》除了 Boss 戰以外大都很簡單，普通的敵人是幻想鄉眾角色的複製品，不具智慧，只有本尊的一小部分能力，可以無腦推過去。地圖上陷阱的懲罰並不嚴重，被敵人包圍也可用並不昂貴的符卡清場，甚至你的同伴就會發大招來幫你。還有，最重要的，被打倒也不會死，只是回到據點、等級回到 1，而且物品裝備都不會掉。所以，遊戲對玩家相當友好，你大可敗個幾次，囤出一身神裝和補給品以後和 Boss 正面拼消耗，不必求一次通關。至於初始神裝破壞遊戲性的問題，就用「每進一個新劇情，把錢物強制搬進倉庫，過完劇情再並倉」的方法來解決。

當然，打到後面，也會有比較高難度的劇本，如物品初始是未鑒定狀態、不可帶入道具、迷宮裡陷阱和詛咒物品增加等等，這些低成本的

內容增量、難度增加方法大家都懂。

以前打《Nethack》，死了就是死了（除非用備份存檔的方法作弊），角色有一大堆莫名其妙的死法，各種真正危險的怪物，能用即死、石化、變形之類的異能把你搞死，即便中期裝備成形，對各種異常狀況都有對策了，也不能保證安全打到最後。相對的，《Nethack》裡的各種 Boss 倒不會很難打，每個 Boss 都有至少一種弱點，甚至大多可以用即死魔杖或魔法解決；即便要拼正面，有了神裝也能穩贏。

危機感的落差，大概就是區分 Roguelike 和「Roguelite」—輕型 Roguelike 遊戲體驗的關鍵。此外，在操作介面上，古早的《Nethack》幾乎把電腦鍵盤每個鍵都用上了，現在有了圖形界面，主機手柄按鍵也不多，當然不能再這樣幹，然而物品一多，管理起來也是挺麻煩的。

《Nethack》有負重限制，即便拿到能將包裹內容物減重到 1/4 的袋子，到中後期也還是感覺不夠；《不可思議的幻想鄉》不設定重量，只限拿 30 樣，雖有最多能擴容到 9 格的保存裂縫（日文「隙間」），當然也是一下就滿了，儘管要過關其實用不到太多儲備。這種比較真實、麻煩而不討喜的設定，卻又是 Roguelike 的核心要素，所以《不可思議的幻想鄉》提供了比較便利的合成、分解功能，並設定合成素材不占物品欄，可以說在各方面都對囤積癖比較友好。在《Nethack》裡面，你只有一種繼承物品的方法，就是小概率遇見你以前玩死的角色（或同服務器其他玩家）的屍體，並且裡面大多數東西會被詛咒。目前市面上的各種 Roguelike 遊戲，除了《矮人要塞》這種超級硬核的東西，大約都是在《Nethack》那幾款老骨灰的基礎上簡化再簡化的，《不可思議的幻

想鄉》也可以說是已經簡化到了休閒遊戲的程度，然而倒是適合現在的我。你讓我現在再回去打《Nethack》，我大概也打不動了，畢竟還有那麼多其他大作好玩，我也不太想再重複那危險的初期積累、繁瑣的卷軸藥水魔法書鑒定流程、神裝收集過程等等一切了。

然而，如果你是真正的硬核玩家，或者你對遊戲史、Roguelike 發展史有興趣，又或者你想裝逼，那麼，《Nethack》定能把你塞滿。我是大學的時候，看到幾個開源界的黑客、技客（Geek，現在大陸叫「極客」）在傳頌它的名聲而入坑的。可以說，玩過這款，你就能和那些從 1980 年代走過來的前輩技客享有共同語言了。

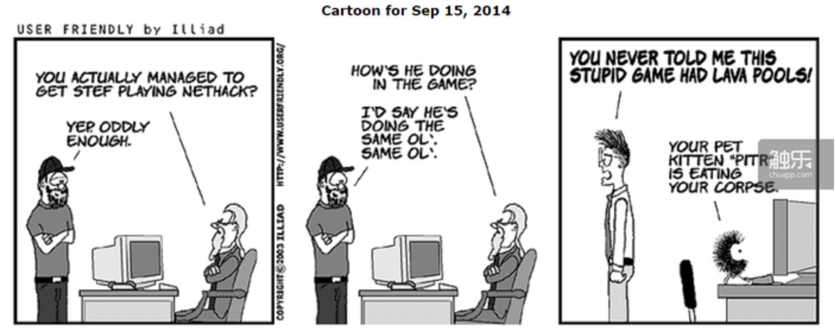


圖 9：以資訊業和一眾工程師為主角的美國漫畫《User Friendly》[15]，有很多次提到《Nethack》。圖中的 Stef 是個打《Quake》老是掉到岩漿裡的手殘。

[15] http://ars.userfriendly.org/cartoons/?id=20140915&mode=classic

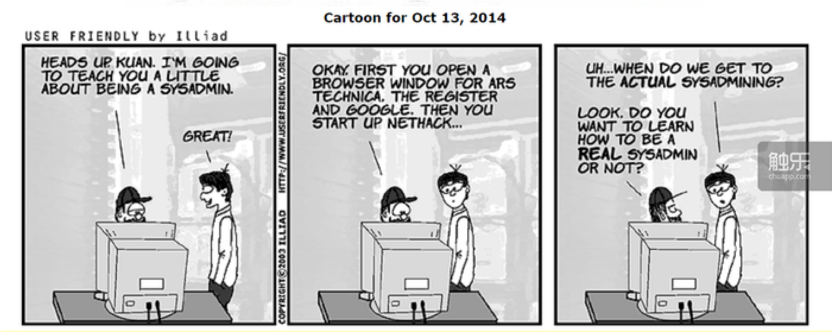


圖 10：向新來的華裔工程師推坑—真正的系統管理員，就要打《Nethack》[16]。

而對輕度玩家與《東方》同好來說，《不可思議的幻想鄉》也是很不錯的了，除了核心的遊戲性、輕鬆的劇情、尺度不大（我嫌它不夠大）的黃色笑話以外，還有可稱得上精緻的立繪與配音，是一款可以領你入門 Roguelike 世界的作品，也示範了同人社團、小本製作能怎樣逐漸積累出一個規模。

《東方幕華祭》[17]

中國大陸同人製作、首發於 2014 年的《東方 Project》同人射擊遊戲《東方幕華祭》，初發時便頗受同好關注，幾年來也陸續有所更新，如今做到了 1.05 版，並且於 8 月 17 日正式登陸 Steam 發售了。

[16] http://ars.userfriendly.org/cartoons/?id=20141013&mode=classic
[17] http://www.chuapp.com/article/285646.html，8 月 18 日。

《東方幕華祭》受到關注的原因，一是它核心程序架構是主創 StarX 自己寫的，不是沿用現有的引擎（很多《東方》同人用的是一款優化程度甚差的老舊引擎《東方彈幕風》），二是它在音樂、美術、關卡設計各方面都講究，一早就表現出了把作品打磨到好的企圖心，而不只是練手之作。

我詢問了一下製作組成員，得知 StarX 在剛開始寫這個遊戲的時候還是大二、大三的學生，現已在一家遊戲公司擔任程序員；如今將本作推上 Steam 的發行商星船遊戲的楓葉，當年也只是在製作組裡打雜的同學。能夠從微時開始見證他們的成長，總能令人與有榮焉；現在這款國人製作的同人遊戲，也做了英文和日文版，國外同好將會有何評價，值得期待。

在此先向沒接觸過這類彈幕遊戲的讀者介紹一下：《東方 Project》原作慣例是每一作有 6 關（圈內術語謂之「面」），每關長度約 3 至 6 分鐘，可選擇 Easy（簡單）、Normal（正常）、Hard（困難）、Lunatic（瘋狂）4 種難度來挑戰，通關後再開放一個難度固定、流程較長的 Extra 關。《東方幕華祭》也是按照這個格式來設計，大約 30 分鐘即可通關本篇一遍（前提是你沒死完，死完續關再打完不算通關）。

我從 1.02 版時期便玩過了網上發布的版本，那時的難度還沒有拿捏得很好，普遍比原作難上一級，Extra 更是難得哀鴻遍野，不過到了現在，就都調整過來了，難度大略與原作相等，也去除了一些預警不足的突襲式彈幕。

必須說明一下的是優化問題。標準幀率為每秒 60 幀，如果使用全

螢幕模式運行，只要電腦不太差，應該都能正常運轉；但如果在視窗模式下跑，彈幕多起來的時候，就可能掉到 40 至 50，如果再開錄屏，又會更慢，我用《Bilibili 直播姬》錄了一個，就掉到了 30 多，雖然這變相使得難度大為降低，對新手來說也未必不好。再和製作組詢問了一下，在環境設定裡把「垂直同步」打開，也會有助於優化。

圖 11：蕾米莉亞大小姐，在二次創作裡總是一副講求威嚴而不可得的萌樣，本作則相當照顧她，給了一個威嚴滿滿的寶座。

除了本篇和 Extra 以外，現在這一版的《東方幕華祭》還加了數十張的「符卡挑戰」，，可從主選單的 Special 選項進入，無須解鎖。一張符卡就是一階段的「招式」，順利的話可在 15 至 60 秒內擊破，但通常你都會失敗個數十次，甚至上百次。目前實測，這系列符卡挑戰裡不乏超 L 級的大難關，不建議新手嘗試，但想要挑戰極限的朋友就有福了。

《東方幕華祭》的背景和出場角色，大部份沿襲自 2002 年的「東方」第 6 作《東方紅魔鄉》，即「東方」在成為同人奇跡路上的新作第一炮。製作組又透露，目前正在開發向第 7 作《東方妖妖夢》致敬的續作，StarX 最喜愛的就是《妖妖夢》，所以會再特別多花心力來打磨，預計今年發布。便讓我們拭目以待吧[18]！

《東方月神夜》[19]

時停是一種情懷，「銀河惡魔城」是一種情懷。有這兩種情懷，你或許就會對《東方月下曲》有些興趣；如果你還是《東方 Project》的同好，那就更好了。

雖然《JoJo 的奇妙冒險》系列大反派迪奧並不是第一個玩時間暫停的漫畫角色，然而他的替身能力「世界」及其台詞應該可以說是被覆讀最多遍的。2002 年 ZUN 的《東方紅魔鄉》也有大批台詞與設定向《JoJo》致敬，其中女僕長十六夜咲夜的能力就是時停，符卡也叫「咲夜的世界」。《OZ 大亂鬥》作者拉姐的官網也叫「謝拉的世界」，續作《OZ 大亂鬥－NS》裡謝拉也有一個同名的大絕招。

在這個「同人系譜」之外，還有一大票遊戲在時停能力上玩出了各種花樣，它們具體是怎麼展現的，可以出一篇專題文章了，歡迎有興趣

[18] 補記：這部新作《東方雪蓮華》已於 11 月 11 日發布體驗版，最新信息及下載網址可於主創的微博「北欧晨风_Touhou」得知。
[19] http://www.chuapp.com/article/285719.html，9 月 15 日。

的朋友投稿。總之，《東方月神夜》就是「時停」加「銀河惡魔城」加「東方」，還有像素畫面，以女僕長咲夜為主角。

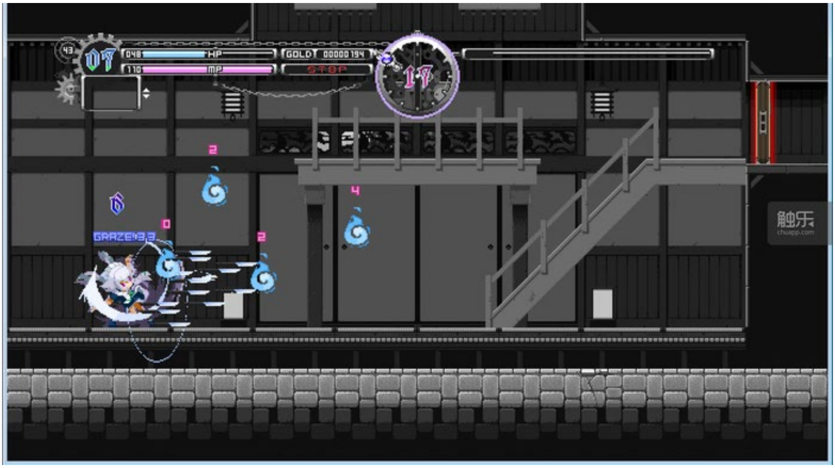


圖 12：在時間暫停時扔出飛刀——咲夜繼承了迪奥的這個著名招式，雖然迪奥其實是耍賤，但我們自己用起這招來感覺就是很爽很帥。

本遊戲的開發者是日本的「瓢蟲隊」(Team Ladybug)，成立於 2015 年，此前也以像素畫做過《Fate/Stay Night》《真女神轉生》《為美好的世界獻上祝福》的官方授權同人動作遊戲，如今這部《東方月神夜》大概是他們第一部獨立發行的作品——得益於 ZUN 的二次同人創作規約，他們可以放手製作，並且登陸 Playism 和 Steam 平台。

本作尚在搶先體驗階段，目前的試玩版只有一關，大約一小時以內即可打通，預訂本月底放出第二、三關[20]。也許你會覺得不值得花幾十

[20] 11 月補注：二、三關已放出，四關何時更新未知。

塊錢買個才一關的試玩版，不過跟進開發進度，也是同人的一種樂趣。

圖 13：時停中可踏水行進，是本作的特點。另外，在水中不能使用時停，因為水會凝固。至於為什麼空氣分子就沒問題，就不要在意了。

我是從 PTT 東方版看到在金剛直播平台上活動的直播主「大漢」[21] 所寫的介紹[22]而得知這款《東方月神夜》的，他提到本作繼承了「惡魔城」系列名作《曉月圓舞曲》的諸多要素，我因為沒玩過《曉月圓舞曲》所以還不便在這方面評論，但之後大概也沒時間補課，頂多能看個通關視頻意思一下。所以有時候我覺得，追遊戲，真是比讀書還難，讀書你半小時就能略讀好幾本，再多花點時間就能掠讀重點、精讀下去；打遊戲，太多耗肝的東西了，然而這也便是我們遠超外人的積累。

[21] https://www.kingkong.com.tw/2349745
[22] opic：〈東方惡魔城同人遊戲又一大作：東方月神夜〉，2018 年 9 月 10 日，https://www.ptt.cc/bbs/Touhou/M.1536572629.A.DE6.html

《魔女的下午茶－綾地寧寧的心跳大冒險》[23]

如果您和我一樣對《東方年代記》念念不忘，那麼，於去年突然出現的這款《魔女的下午茶》，應該可以給你許多驚喜。

圖 14：本作副標題典出一部著名的《東方》同人手書《古明地戀的心跳大冒險》，戀戀在這裡可也是有得鬧了。

是的，這款同人 RPG，是以《東方年代記》腳本為基礎模板來製作的。雖然之後也改了很多、加了很多，但當你看到熟悉的對話框和字體，熟悉的物品欄與任務介面，你就會感到無比親切。

---

23 http://www.chuapp.com/article/285827.html，10 月 27 日。《魔女的下午茶》下載鏈接：https://rpg.blue/thread-403658-1-1.html

圖 15：戰鬥改用了《勇者鬥惡龍》式縱版畫面，但狀態欄和 ATB 系統仍是懷念的《東方年代記》樣式。

本作的緣起與世界觀，同樣充滿著《東方年代記》的同人精神。怎麼說呢？

——首先，這是作者零教授在推完日本柚子社 2015 年出品的 Galgame《魔女的夜宴》之後，因為瘋狂喜愛它的女主角綾地寧寧，就拉起了一幫人，來給寧寧製作一款「續作」。在目前這個競言 IP、獨立與正版化、正規化的潮流之中，竟然又有這樣一道逆流，這便是相當能讓人感興趣的事情。

而這續作的背景設定呢，也是一個大雜燴的異世界，各種各樣的角色、科技、魔法都有可能穿越進來，包括作者本人的化身「零博士」以及《東方》的角色；主角寧寧，也便是在官作《魔女的夜宴》之後，被拋到這個世界來——這種方便第一、腦洞為上的設定，也非常具有以往《囧魂》、《OZ 大亂鬥》和《東方年代記》等等同人遊戲的風格。

有一個常見的問題：「同人遊戲」和「獨立遊戲」有什麼不同？最

近，《東方 Project》的原作者 ZUN 在和《Undertale》作者 Toby Fox、《Black Bird》作者木村祥朗的對談中，提出了他最近的感悟：

> 同人，目的與其說是「製作遊戲」，不如說是「製作遊戲的自己」。也就是說，極端一點，**只要自己開心，遊戲就沒必要完成**。所以很多人甚至陸陸續續只出體驗版。我曾經對這種人說過幾次「快點完成啊」，但途中我意識到了這一點，所以改變了自己的想法。……就算是沒完沒了地製作下去，也是很開心的（笑）。……獨立遊戲賣得好的就是正義，但同人並不是。「我怎麼喜歡怎麼來」，關鍵的是這個。
>
> 而且，不論是原創還是二次創作都可以適用。二次創作最終賣不出去也是沒問題的。因為，自己喜歡。[24]

《魔女的下午茶》能讓我們感受到的，也的確就是「自己喜歡」。本作有一大堆資深玩家和業界同仁看了都會搖頭的設計，例如在金錢比較緊缺的初期就塞了一個獲利不易、回報難期的股票交易系統，例如在 RPGMaker 裡面再怎麼做也很難做好的彈幕射擊，又如一位重要配角叫華萊士的，傳承了《東方》裡洩矢諏訪子的一系列技能與二創相關典故……但如果你是二次元文化和網路梗的深度愛好者，這就是你的菜。

上引 ZUN 的發言，我特別加粗了「**只要自己開心，遊戲就沒必要完成**」，也是因為，如你所料，本作並沒有完成。《魔女的下午茶》更新

[24] 京都人形翻譯：〈『UNDERTALE』Toby Fox×『東方』ZUN×Onion Games 木村祥朗三方對談—這是選擇了能讓自己幸福的道路的結果—暢談同人遊戲的靈魂與獨立遊戲的自由〉，《電 FamiNicoGamer》，2018 年 10 月 19 日，https://thwiki.cc/-/2ft1。

至最近的 10 月 4 日版，也只做完了第一章和第二章開頭的部份。然而零教授並沒有棄坑，而是先去做了其他項目，或者說在新項目、新系統上延續本作的劇情，然後一方面可以做出合乎商業標準的獨立遊戲面向市場，一方面可以繼續這百無禁忌、歡喜就好的同人企畫。所以，如果您對這樣的作者和作品有興趣，相信《魔女的下午茶》會是很值得體驗的。

我從本作發佈初版開始，就陸續和零教授有所交流；這回，他也應我邀請，向大家寫了一段寄語，這裡就貼出來，給大家參考一番：

非常感謝有機會能推薦我所作的《魔女的下午茶－綾地寧寧的心跳大冒險》，雖然這麼說，但是實際上這部拙作是鄙人在同人遊戲創作的處女作，換句話說其實就是黑歷史一樣的存在，但是不妨礙我稍微說兩句，嗯——控制在 1000 字左右吧。

《魔女的下午茶》這部作品是我 2016 年推完它的「原作」——《魔女的夜宴》之後，實在心血來潮，於是隨手下了個 RPGmaker，直接花一個月時間做出了它的序章。後來想想，與初衷相比，這部作品的面貌實在改變太多了。

16 年年底，我問《東方年代記》製作組的成員要到了《年代記》的腳本文件（1MB 的代碼文件），然後用幾個月吸收了之後，這款作品就全盤變得十分「年代記」了，也不知道是好事還是壞事吧，差不多半年以後，《年代記》的英文化工作也開始了，確實是「文藝復興」呢。

目前遊戲暫停更新，原因是鄙人在攻克新的項目《戀色綺夢譚》，

不得不說鄙人後續幾款遊戲都是在這部《下午茶》的基礎上建立起來的，這部作品對我來說，就像美國招標洛克希德馬丁和波音公司，製造 X-307 之類的試驗機，測試完就丟掉一樣，我確實不在意這部作品會不會被發揚光大——就粉絲，尤其是寧寧粉和《年代記》粉的反饋來說，這部半成品挺成功的。雖然因為它是測試平台，我往它身上硬套了股票系統（後來被《旅行戀戀[25]》所吸收）、彈幕系統（後來被《綺夢譚》所吸收）等等，包括它本身的《年代記》架構也全盤被我改成適合這個遊戲的系統了，我希望它能像 X 系列試驗機一樣完成它光榮的使命，將它的技術輻射到後續的、更優秀的、可以在 Steam 等平台發佈的作品中。

這部遊戲總用時 4 個月，之中糅雜了大量奇奇怪怪各色各樣的，從寧寧到《東方》、《艦娘》、《軌跡》系列之類的大量元素，也不知道學的誰。拋開它的歷史意義不談，我還是挺喜歡這個試作品的，雖然各項設計欠缺而且新意不足，如果你能在閑著沒事玩它的時候感受到了快樂，或者被我整了、被 BOSS 秒了、被魅魔大人敲成麻瓜，那對我來說就是最大的犒賞了。如果卡關了也歡迎隨時諮詢我，如果一切順利的話 2019 年後她又會繼續更新第二章以後的內容了。雖然這麼說，就這序章和第一章，應該也要花 20 小時遊玩，的確算是非常「年代記」了。

以上就是鄙人對這部作品的一點牢騷話吧，那麼還請在這個陌生又熟悉的異世界中——找到我們的初心，沒有的話愉悅心也行吧！

---

[25] https://rpg.blue/thread-405673-1-1.html

最後附帶一提，柚子社的《魔女的夜宴》Steam 版也於 10 月 26 日發佈了(ID:888790)，當然是潔本，至於漢化和補丁什麼的我也當然是通通都不知道。

壓軸插圖：Pak 長〈琪露諾與俄國人〉所轉貼的俄羅斯 Coser 玉照。

東方文化學刊　第九期　冰雪聰明的最強妖精

Touhou Culture Studies vol. 9

Cirno the Strongest

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

校對協力：院長 each

封面題字：張克晉

封面繪圖：Ric 米　　封底繪圖：卓、胡逆天

出版者：恆萃工坊　https://sites.google.com/site/youtien/Home/

2018 年 12 月初版

2022 年 8 月二版（電子版）

☆　本刊為非商業性質的同人社團內部交流參考讀物暨《東方 Project》二次同人創作，《東方 Project》原版權屬於日本「上海愛麗絲幻樂團」。

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　「東方文化學刊書友群」ＱＱ群號：562527520，歡迎加入。